
《电脑》杂志系列丛书
最新
电脑游戏攻略宝典
吴军主编
新疆青少年出版社

责任编辑：韩全学
装帧设计：慕　鸣
封面设计：飞　雪

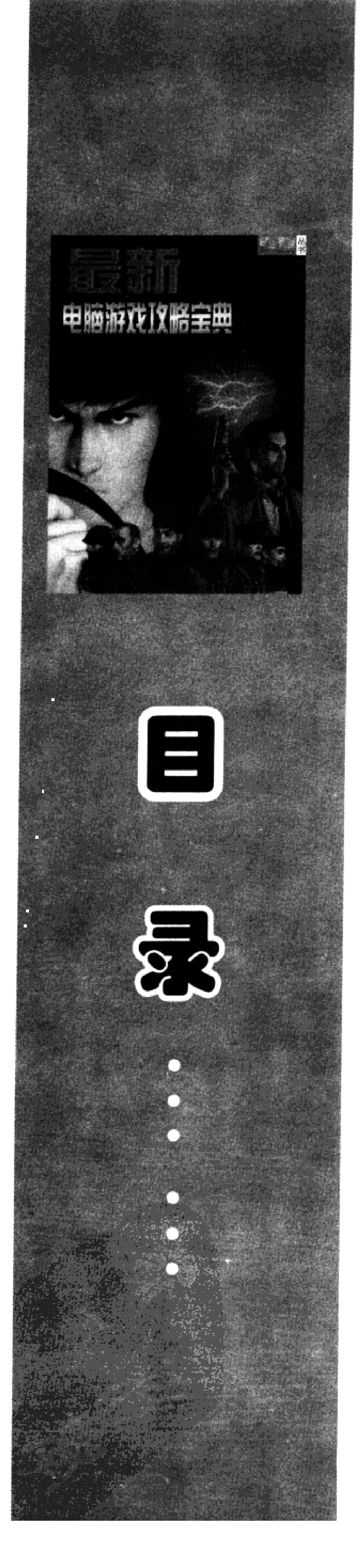


游戏高手的经验结晶
经典游戏的秘技大全
电脑玩家的枕中秘笈



ISBN7-5371-3043-4/G.1354
定价：18.80元

最新
电脑游戏攻略宝典




玩具军团
MEN
FRANCE 98
SPORTS
WORLD CUP 98
PIKEMAN


目


录


BLADE RUNNER
魔唤



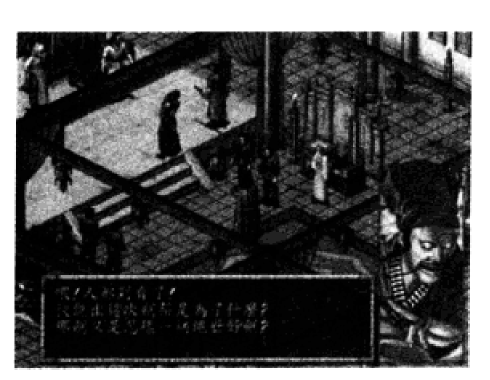
(一)
游戏攻略

风 云

——天下会

这天，武林中极负众望的霍家宾客云集，他们都是来为名震武林的霍家庄庄主霍步天祝寿。霍步天一边应酬着来访的宾客，一边想起了自己的继子惊觉。年幼的惊觉随着母亲改嫁到霍家，可是母亲进入了霍家庄后不久就病逝，霍步天不但没有嫌弃惊觉，并且视惊觉为己出。惊觉感恩，以“霍”为姓。

寿辰当日，惊觉正在打猎。他捕获一只狐狸并以之作为继父的贺礼，谁知道惨剧正在发生...惊觉回到霍家庄，眼前霍家庄上上下下所有人都躺在血泊之中，继父也倒在烈焰双怪的刀下。烈焰双怪正要对惊觉下手，但发现惊觉无动于衷的表情，于是放过了惊觉。由于没有提防，惊觉偷袭其中一怪成功。当另一怪正要对惊觉下手的时候，一大叔与徒弟剑晨来到并救下惊觉。



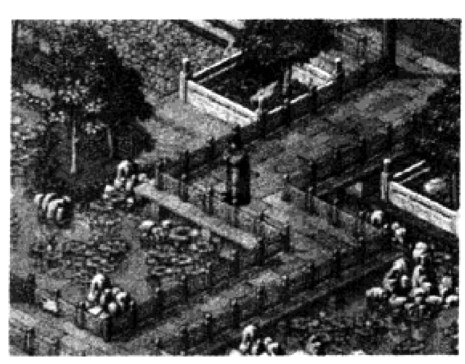
惊觉醒来发现自己身在无名大叔的家中，从一席谈话中。惊觉认为哭是解决不了问题的，只有冷静从容才能伺机雪恨。在之后的一个月里，惊觉在养伤期间时常偷看无名两师徒练习并沉迷于精湛的剑术里。

惊觉认为这样不知要何年何月才能为霍家报仇，他决定要拜无名为师。无名让剑晨与之对剑，而惊觉败在晨剑下，但不服输的性格让他使出了充满魔性的“悲痛莫名”，将晨手中剑击飞。当惊觉要拜无名为师的时候，无名慢步走进屋子。晨安慰惊觉，并告诉他不要摆弄师傅非常喜欢的英雄剑。进入地下室，发现台上摆放着一把宝剑，看来就是晨口中说的英雄剑了。惊觉抚摸着剑鞘，那知宝剑似乎觉得惊觉心中埋藏着的魔性，将惊觉震开。惊觉心凉，觉得自己为光明所不容。这时无名与晨来到地下室，告诉惊觉要将他托付给自己的好友不虚大师，希望不虚能以身上的佛门绝学与做人道理将惊觉心中的魔性去掉，带入正途。惊觉很失望，觉得无名遗弃自己，赌气出走。晨赶来并劝说，但是孤僻的惊觉觉得不需要别人同情，不听晨的好意劝说独自离开。

走出无名家，往北来到天荫城，看见一群人正在告示前议论纷纷。原来告示中说，天荫城中十岁以上的少年可以以告示纸加入天下会。一旁的猪肉荣撕下告示走了出城，惊觉认为只有接近雄霸才能伺机将之杀死报仇，看来那告示就是接近雄霸的关键了。

从天荫城往南的街道走出城，贴着山脚往东南方向走。发现一条隐蔽的小道，小道通向一个隐蔽的山洞。进入山洞，猪肉荣正与一执刀大汉在交易，原来大汉是黑山寨的周城。因为不满天下会招兵买马令其势力大增，所以要猪肉荣将告示撕下以破坏。在他们争执的时候惊觉出现了，猪肉荣拔脚就逃。惊觉将周城打倒，在山洞南面最深的地方找到了猪肉荣并得到了告示。

回到天荫城，一直往北走到了天会的总坛。惊觉认为未是时候将自己本来的姓名出示。雄霸归来，得知惊觉名为“步惊云”，或许他就是泥菩萨暗示自己“风云”的其一。大喜之下就将惊云收为徒。不经不觉，惊云已经十三岁了，这天雄霸为了扩张自己的势力而命手下文丑丑抄杀黑山寨。



云独自来到黑山寨，山寨里有许多喽罗，你可以不理会他们，直径走入山寨大厅。把不识好歹的朱献干掉，再将屋子里的箱子抄一遍。黑山寨的大小喽罗因为寨主的死而四下逃散，惊云返回天下会。感觉也有点

累，在床上休息。

这天，惊云来到大厅，雄霸因为寒山派与黑山寨有勾结，所以下令将寒山派也一窝端掉，免得寒山派的陈羽为朱献报仇。寒山派虽然厉害，但是怎敌惊云，几下子将号称拥刀枪不入的陈羽杀死。回到天下会，在屋子里休息一下。第二天，雄霸询问战绩，文丑丑汇报惊云战绩辉煌，雄霸赏识惊云，一掌试探惊云。见惊云拥有泰山崩于眼前也不动容的气魄十分高兴，并将云纳为自己的第二大弟子和传授排云掌法。这样，云的复仇目标又向前迈进了一步。



一天，传出刺客闯进天下会。刺客躲进惊云的房子，两人对视后才发现原来刺客竟然是继父霍步天的儿子霍悟觉。交谈后悟觉知道云进入天下会的目的，是要伺机刺杀雄霸。悟觉身受重伤，明白自己活不了多久。他恳求云将己杀后邀功，云心想霍家对己不薄，但是自己却无力帮助悟觉。由于会众到处严密搜查，万般无奈之下只得牺牲悟觉。

一年后，惊云又为雄霸立下了不少汗马功劳，雄霸赏赐给云两个仆人(死囚双仆)。并派给三人新的任务：将两把绝世刀剑送给无双城城主独孤老儿，作为两家结盟的礼物。而两把刀剑分别是断帅的火麟剑和聂人王的雪饮刀，并得知两人将在“凌云窟”处决斗，于是云率两仆前往“乐山大佛”处的“凌云窟”。走出门外的时候发现侍婢主管香莲正在教训孔慈，云上去解围。

走出天下会，往南走出城门再往南走。看见路上路牌写着东往“乐山大佛”，接着往东走。在大佛脚处从死奴的口中得知，大佛原本是为了庇护江两岸来往船只而建造的。进入附近的洞，七拐八弯后出洞。发现“凌云窟”前聚集着断帅和断浪，聂人王和聂风四人。云走上前下令要两人交出刀剑，谁知不是断帅的对手。云捉住断浪并要挟断帅交出火麟剑。而聂风反而挟持了囚奴，云下令，囚奴自杀也不投降。这使云感到迷茫，断帅不惜要牺牲儿子，也要保住为自己争得无数荣耀、财富与名声的火麟剑。这时，云告诉断帅其实要他交出剑的是雄霸，断帅感到自己不是雄霸的对手。只得交出剑，就在这时，突然从“凌云窟”喷出火团，将聂人王卷入窟中，而断帅阻止了断浪和聂风进洞，将断浪托付聂风照顾，自己独身进入窟中。正当惊云接近窟时，突然走出了口喷火炎的火麒麟...

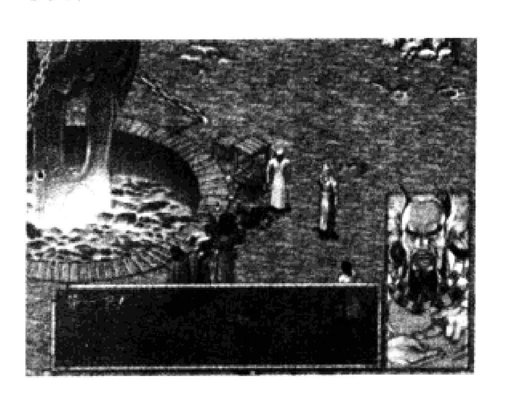
几天后，惊云回到天下会，当雄霸提及火麟剑的时候，云因听见“火”字而情绪失控，惊慌倒地。回到房中，与孔慈交谈，慈发觉云像变了另一个人似的。

三个月后，雄霸要风云到岭南“乾坤庄”张全处取乾坤剑，以代替没有到手的火，雪两把刀剑作为与“无双城”结盟的礼物。并批准断浪同往，到后山柴房(在进入天下会后西边有条小路通向后山)找到断浪前往“乾坤庄”。路上出现了一怪人血饮骷髅雪暗天，他受一人之托与云比试。并发誓若比武失败就做云的仆人，他当然不是云的对手，虽然失败但是深深不忿，想伺机报仇。

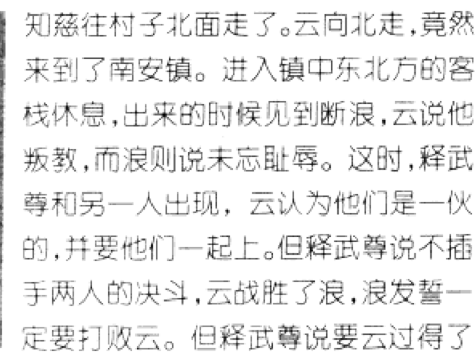
进入乾坤庄，断浪建议到客栈一宿。在客栈见掌柜，被拒绝入宿。这时来了一群恶霸，嫌掌柜交的保护费少要掠走掌柜的女儿。三人看不过眼，出面干涉将这群恶霸打退。掌柜感激并收留三人留宿，现在可以去布庄买些防具和到打铁铺买返魂丹。在进入乾坤庄时出现了一位自称为吕义的大叔，他交给云一精致锦盒并告诫云庄内有危险要云小心。

在庄内逛了一个钟头的时间，记住要将庄内的一些突然出现的喽罗全部打倒(当你进入一房子里，有时候会突然出现几个喽罗，而并不是在庄内随机出现的那种“地雷”)。最后走进霸刀楼，将二楼的喽罗打倒。最后在二楼近楼梯的房子里有两个躲在屏风后的家伙，干掉他们。走下梯子的时候发现廖总管。他吹嘘自己的“无限斩烈，地坤天破刀”如何厉害。但也三两下工夫就解决了他，走出霸刀楼。张全竟然叫两个手下对付惊云等人而自己逃到另一间房子。张全虽然有“乾坤帝王十力太极剑”但是也败在你的手下，在箱子里得到乾坤剑。

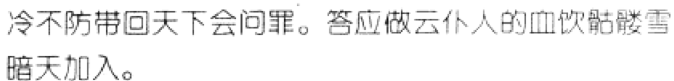
三人返回天地会，云到风云阁找到孔慈，将吕义送的精致锦盒转送给慈。回到雄霸堂，雄霸见得到乾坤剑十分高兴。并下令将天下会分为三堂，名为“天霜”、“飞



云”、“神风”，分别由秦霜、惊云和聂风三人掌管。断浪不服惊云，向云挑战。败给云后，不忿离开天下会。

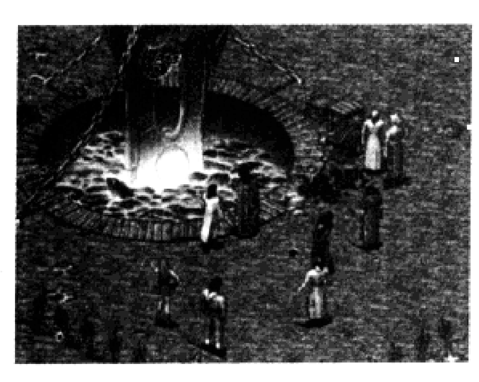


不知不觉，五年过去了。风云都已长大成人，孔慈在雄霸的命令下嫁给了秦霜。虽然云和慈都没有反对这桩婚事，但是两人还是在私底下交往。又一天，雄霸要云到连城寨将会中叛徒冷不防带回天下会问罪。答应做云仆人的血饮骷髅雪暗天加入。



两人来到东北方向的落马坡，战胜一班喽罗后来到连城寨。一名为关七的家伙挡住去路，惊云要关七交出冷不防。两人话不投机动起手来，打败关七后来到北面的房间。打败了里面的大汉，他逃入内堂，追上去在柜旁再动一次手后。他告诉云他要找的人躲藏到山寨的南面去了。在围墙尽头的人说他是假意背叛天下会来消灭连城寨的，并且声称云曾经答应提拔他为副堂主，但云知道他私通外敌，所以将他杀死。

出来城外，一名为释武尊的人突然出现并要为连城寨主报仇。接着使出厉害的“如来神掌”，但也不是云的敌手。释武尊称自己还未出尽全力，并约云到南安镇再战一场。之后，惊云见雪暗天的杀性回复，为了挽回雪暗天昔日雄风，要他与自己一较高下，天使出自己在这些年来苦练的绝技“万魄枯魂”。云再次将天打败，当天要云杀掉自己的时候，云念天服侍自己多年不忍下手，天竟然说云同情自己的举动与他多年所做行为不符，为云感到十分可悲。

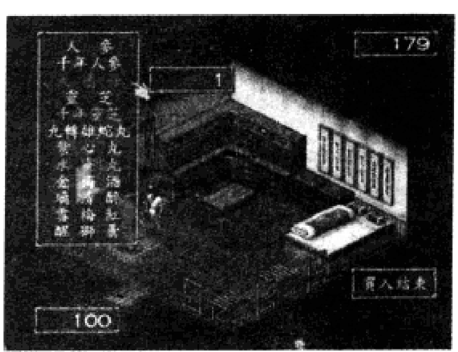


在门外，云想起师兄秦霜在凤溪村办事便决定到那里找他。先到客栈，然后再去南安镇找释武尊。在往凤溪村的路上，突然听见有人喊救命，两个忍者将一个老伯杀死。忍者见云目睹经过，要杀云灭口。打退忍者后，云前去看那位老伯，老伯临终前托付云将一封信交给乾坤．．．彦。云将信收下继续前往凤溪村，在酒店的一间房子里，云见到孔慈。慈说风为救秦霜而受伤，霜已经先回天下会复命，并留下慈照顾风。云向慈诉苦，两人更拥抱在一起，突然风走进来．．．

孔慈要云到南安镇办事，自己则要休息，当慈走后，云又觉得要找慈。从村中一四处奔走的小女孩处得知慈往村子北面走了。云向北走，竟然来到了南安镇。进入镇中东北方的客栈休息，出来的时候见到断浪，云说他叛教，而浪则说未忘耻辱。这时，释武尊和另一人出现，云认为他们是一伙的，并要他们一起上。但释武尊说不插手两人的决斗，云战胜了浪，浪发誓一定要打败云。但释武尊说要云过得了剑圣一关才行，看来浪是没有机会的了。说完，一行人便走了。

云到处寻找剑圣，在打铁铺附近悠悠地逛了一阵（买了个包子吃）。突然，一位身穿红袍的老伯出现在打铁铺。他一脸不屑地自言自语：“花三文钱买把竹剑对付那小子也不值”。看来他就是释武尊口中的剑圣了，不过听了这句话真有点不舒服，也不知剑圣是否真的如此厉害。云与剑圣交手，不敌剑圣那惊世骇俗的圣灵剑法落败。攻于心计的断浪建议将云锁在“凌云窟”中，让火麒麟再次将云折磨。剑圣一班人则来到天下会。

在天下会大厅，剑圣以剑为战书，相约在七天后与雄霸决战。以讨回无双城公道，秦霜不解剑圣为何将自己剑法中的缺点暴露给雄霸看，而雄霸则思索何人能破剑圣二十一式圣灵剑法。这时，在“凌云窟”中，云醒来，得知身处火麒麟洞中。十分惊恐，而风则出现救下云，并要云一起马上赶回天下会。离开凌云窟，在路上发现一迷途的小女孩。与小女孩来到乾坤庄，在一间房子前发现有许多人围着。进入屋里发现一位老大娘躺在地上，看来也活不了多久了。旁边有一位名叫彦庭的女子非常伤心的哭着，“乾坤庄，彦庭”，莫非就是那已遭毒手的老伯口中的乾坤彦？风问及彦庭，云将老伯托付的信交给彦并告之老伯已死。彦听见后十分伤心，并说出义父当年在黑山寨上当铁匠的时候曾经与一不明身份的人争执。“天干将临，地莫邪生；”“双绝若现，异域争辉”。此与义父给彦视为生命的钥匙可能就是线索，彦希望风云能成全她的复仇心愿。风云决定前往黑山寨。



在寨的西面屋子后有一山洞，进入山洞的最北尽头（路比较长，但很少有敌人出现，真是幸运！）的洞里见到一家伙。原来是当年血洗霍家庄的烈焰双怪其中

之一的蝙蝠，蝙蝠称自己当年被雄霸追杀沦落到如今地步。并狂妄地说只要得到“天干地邪”，就可称霸武林。突然出现一忍者，与蝙蝠谈了几句就消失了。风质问蝙蝠是否他的同伙杀害了老伯。蝙蝠承认并说他主人“峰月雷藏”会踏平天下会，横扫武林。云正当要杀蝙蝠祭天，忍者风刹出现阻止。战胜他后，蝙蝠与之消失。风刚才用冰心决听见蝙蝠与风刹之间的谈话。提议到凌云窟看一看。在凌云窟，风云两人携手击败火麒麟，得到封神戒。在乾坤庄的南面出乾坤庄，彦出现以蓝貂致谢。回到天下会，门卫称雄要见风云并要他们马上前往。半路遇见秦霜，云追问孔慈的下落。霸出现喝住云，要云赶快到风云阁休息准备与剑圣的决斗。

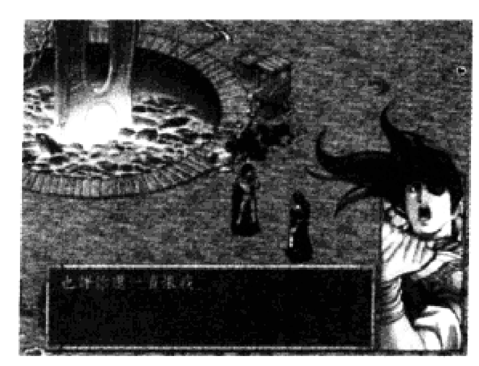
在后山柴房西端找到孔慈，两人再次拥抱在一起。风又突然出现，风劝云与慈离开天下会远走高飞。云不从，风要将事告知雄霸。云于是与风动起手来，云将风打败并要杀风。慈上前阻止云，无意间云失手打中慈。这时，秦霜出现，在一席谈话后云抱走了慈的遗体。

风云阁中，雄霸要云交出慈遗体。云违抗霸的命令，霸大怒，霜出现并解围。第二天，一手下来请云到三分教场备战，剑圣明知自己阳寿将尽，仍不惜耗尽最后的生命做最后的努力要将雄霸打败。取回无双城失去的一切...

抱着孔慈的云在天下会门前碰见将死的剑圣，与此同时，在三分教场上，众人正要擒断浪时。圣竟然出现在场上，他一出手就停止了众人的行动。剑圣所经之处，各人全都四分五裂，逐渐靠近雄霸，当剑圣一招攻向霸时。同一时间，云在天下会门前也一招击中剑圣，教场中的剑圣化为灰飞，而场中各人也因此逃过大难。雄霸因此事想起风云两人，决定要对付两人，想因此扭转乾坤。原来剑圣早已死去，只是自身坚强的信念执意要与雄霸决一死战。可惜真身意外地被云击中，战意也随即溃散。



云发现剑圣原来早已经死去，从剑圣身上获得圣灵剑谱，接着离去。为了保存慈的遗体长年不腐，云决定到侠王府取“冰魄”。在侠王府，得知吕义到了乾坤庄。云放下慈遗体只身前往乾坤庄。在乾坤庄最北面的屋子里，云又遇到了张全，朱献和陈羽三人。原来先前干掉的只是他们的替身，而这一切都是吕义这“迷宗门”的军师一手策划的。云怒不可赦，将三人在吕义赶到的时候再次干掉。吕义看见云掉头就走，云紧追不放。云一直追到侠王府，在府中，云要吕交出“冰魄”而吕不肯。收拾了吕义后，拿回了慈的遗体。来到侠王陵前遇到“百人杀阵”，在人百杀阵，一直都要与敌人交手，你必须要跟两个出现的敌人交手，交手后挡路的人就会消失。如果跟三个或者四个一起出现的作战都不行，一定要跟两人出现的交手，一直到最后出现五个敌人。才能破百杀阵，所以建议最好用(存盘大法)。



了“百人杀阵”，进入陵内，按一下插有剑的那个金像可看见“东北东北东”五个字，同时也启动了通往地道的机关。进入另一房间，发现地上一梯子通往地下，进入地道。从第一层到第四层，经过一番周折，开启了通道。云与狐仙谈话，然后引狐仙归位。接着与中间的狐仙交谈，得知冰魄在侠王真身处。回到侠王大堂，移动桌子，如果桌子已经移动了，就按一下侠王真身的脚，得到永保尸身不腐的冰魄，将之植入慈体内。原已枯槁的容颜在刹那间又回复了生前一样美丽。云决定将慈放进后陵，待杀了雄霸后再回到那里陪伴她一生一世。

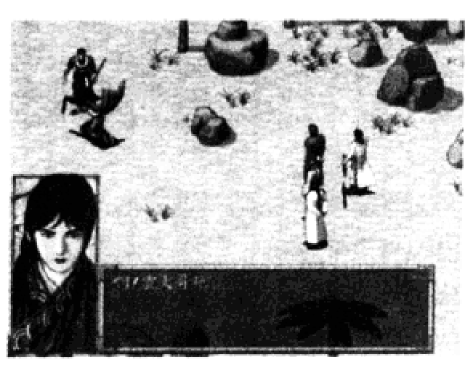
来到后陵，与守棺木的那几人交谈后。再与东北方面向墙壁的人交谈，那人走后，再按墙上的按钮。引来两个官差，杀了之后回到棺木前，又有四个官差出来阻止。将慈放入棺木里，为了不让别人打扰慈，将周围其他的人先干掉最后才干掉那会挡路的家伙。然后赶快走出，隔世石关闭。

“隔世石”一关就无法重新开启。于是云想回天下会收拾孔慈的遗物，并夺取无双神剑。回到天下会慈住的天霜阁，正要收拾孔慈的东西(在柜子前按一下)，突然有人出现，将他们赶跑。接下来要做的就是取无双神剑，无双剑在天下第一楼。但怎么去第一楼呢?突然，天霜堂大厅中的一幅字画引起了云的注意，按字画后的机关，打开了通往第一楼的地道。走过长长的地道来到

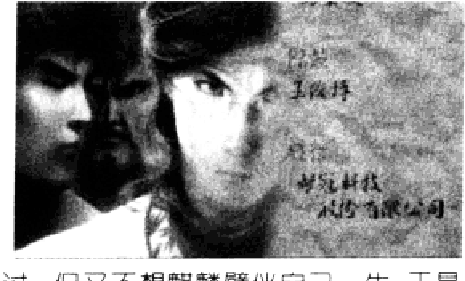
第一楼。心想趁雄霸闭关的时候刺杀他，经过大厅时，发现椅子摆放有点古怪，在椅子上往下按：前排0、2、3。下排1、1、2，0表示不用按，1表示按一下鼠标，地上竟冒出无双神剑！于是云手执神剑配合圣剑上的扩世打招式欲打败了正在闭关的雄。在室内，霸将自己利用孔慈分化他们师兄弟之间感情的计划和盘托出。云怒火冲天，与雄霸交手，不敌霸。急忙使出圣灵剑法做掩护。从而逃出天下第一楼，打倒前来的手下，按原路返回。在地道口，云遇见秦霜，霜带云逃出并要云跟他去一地方。



另一方面，由于剑圣已逝，霸命人摧毁天下第一楼，放出遭剑圣镇压的天池十二杀手，并要他们去杀风云二人。霜带云来到凤溪村，在南面一破烂的房子里。发现风，文丑丑和释武尊等人。霜叫大家到来，目的是要对付雄霸，他还拿出雄霸的批文，将霸之阴谋公之天下。云不需要别人帮助，只身一人离去。门外，云遭到袭击，打退敌人后，霜将天池十二杀手的来由说出。霜劝说，云终于同意大家合作了，在凤溪村口，风云一行人等力敌天池十二杀手，当双方战到筋疲力尽的时候，释武尊突然嘴里不断的念“风无相，云无常”。原来释武尊看出风云二人武功的精妙，认为两人若相互配合，就可达到“摩阿无量”，即无限大而无法衡量的力量。正说着，雄霸突然出现，想趁风云无力之际杀二人。风于是建议云联手对敌，不等云回答，霸已冲上来，云毫无防备，幸风奋不顾身挡了霸一招，因此眼睛受了伤。云鼓起余勇，奋力扑向雄霸，但几下子就被雄霸摔飞。这时，一人从天而降救走了云，释武尊和秦霜以死挡路，让独孤鸣救走风。



当云醒后，发现有人帮自己的手包扎了，出门外，见到两父女，看到男的那手被砍。云又昏迷过去，再次醒来，云发现那人请神医将他的手臂移植到自己身上。原来，那人当年力战火麒麟，被麒麟血伤了一臂，但不久重声一刀枪不入的神臂，因此那人也变得十分凶残。现在他女儿已经长大，他要干一件事来弥补罪过。但又不想麒麟臂伴自己一生，于是就将臂给云。这一切仿佛都是缘分所注。为了不连累他们，云毅然离去。来到鹰芭口，于楚楚赶了上来，他请求云往南安镇阻止捕神前来缉捕她父亲，为了报续臂之恩，云于是答应了。



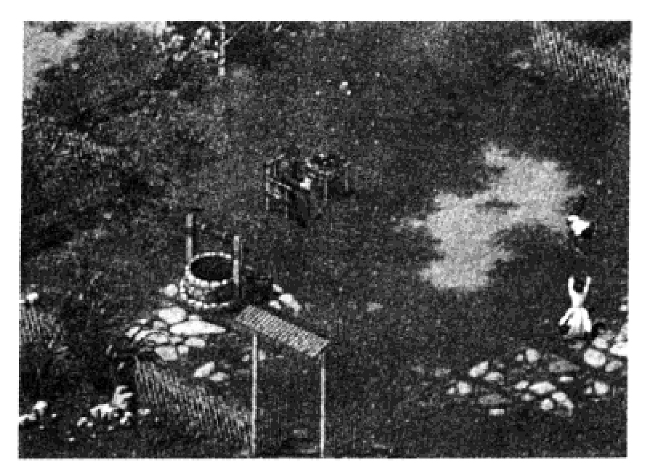
到南安镇西南面的不夜舫，在里面，云遇见捕神。云虽然打败了他，但却发现他未尽全力。于是捕神给云半年时间办完自己的事然后回不夜舫自首，跟着他就离开了。与不夜舫的主管交谈，发现一白衣男子似乎正在等人。那白衣男子好象感到他要等的人来了。于是就走出门外，云跟着出去，原来白衣男子是一女子的恋人，遭到父亲逼婚。要将那女子嫁到拜剑山庄处。云感同身受，上前阻止。终于，父亲被两人的真情感动，决定不再将女儿嫁到拜剑山庄。在客栈的东面，云被一人喝住，原来那人是“剑贫”，他想要与云交朋友，云拒绝两人，于是动起手来。剑贫告诉云无双剑与云不合，若强要相配，恐怕会有生命危险，之后，剑贫要云传授剑招，云置之不理。在南安镇桥头遇见于楚楚，两人正谈及捕神，拜剑山庄的少主人傲天出现，他因云破坏了他的婚事，特地去找云算帐。傲天约云一个月后到拜剑山庄的“剑祭”相会，否则将对刚才的那对男女不利，说完傲天就消失了。



两人匆忙赶回家，捕神已经在那里。云说杀雄霸半年不足，但捕神誓不改口。两人又动起手来，这次云再次打败了捕神，但捕神仍要凭一口气战斗到底，两人又打了起来，云最后打败捕神。临死前，捕神说他是为了感化云才牺牲的，因为他认为云仍有良知。捕神虽死，但是于岳仍坚持要自首，临行前，

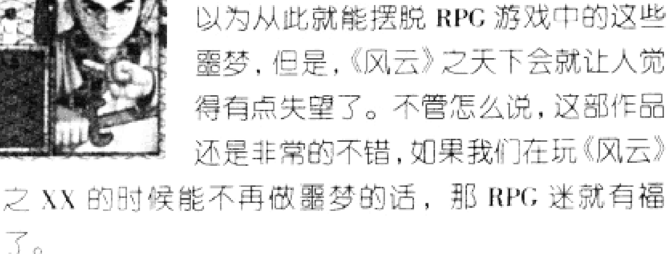


他提醒云不要轻用麒麟臂，同时还希望他照顾一下楚楚。云答应了请求，于是云带着楚楚前往后陵。想不到，由于无双神剑的老化，云未能劈开隔世石，无奈之下，云只好到拜剑山庄取那神兵利器来劈开隔世石。与不夜舫的船家谈话后可坐船到拜剑山庄。

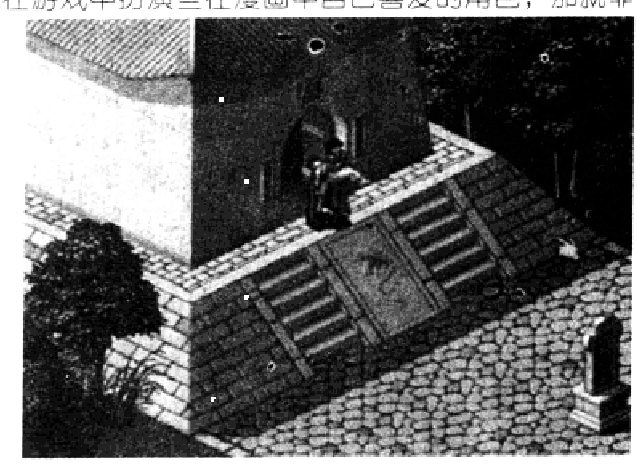


这时，在莫名家中，莫名感到有一把为武林带来浩劫的剑即将诞生。剑晨认为师父隐居已久不便露面，于是就代替师傅前往拜剑山庄取剑。山庄内，云遇见同来取剑的断浪和剑贫，傲天说剑将诞生，他要三人比武，胜者得剑。云相继与浪和贫交手。傲天要众人各自休息，明日再比试。在后院西南的一墙壁上发现一幅壁画，突然一红衣蒙面少女出现并告诉拜剑山庄以及画的来龙去脉。云回到刚才的大厅，从西门出去竟见到孔慈。定睛一看原来是楚楚。楚楚要云回去好好休息，于是云就回到北面的房间休息。

一觉醒来，往西北面进入剑池迷宫。直到走到一把巨剑前，傲天说，剑以百年之火锤炼，今已历时三年，众人正要上前。剑魔出现，声称最强的剑需要最执著的血来炼。而云为仇而嗔，浪为剑而痴以及贫饿曰剑之贪，均是人生最执著。佛门称之为“三毒”，魔手傲夫人所托，要取三人之血炼剑。接着剑魔手一挥，三人之血溅入池中，登时，绝世好剑终于现世了。云不顾危险，飞身取剑，剑却在手中消失。众人急忙寻剑，云与晨一起寻找，在迷宫里先打败断浪，再打败剑贫，然后在迷宫中找到绝世好剑。回到剑池，钟眉托付守剑奴要保护好剑，接着就冲向云手中的剑自杀。剑魔出现，要为儿子捕神报仇。战胜剑魔后，风到来加入。云一干人决定去找雄霸报仇，在通往西边的路上解决了赶来纠缠的天池十二杀手。来晨与守剑奴带走楚楚。风云二人则到海边找雄霸，在海边，风云与雄霸之间的恩怨就此做一个了断……



结尾：原著漫画再加上十分精彩的特技电影，《风云》乘着这鼓热浪吹来着实非常的火红。难怪许多人看了漫画看了电影后，还要找游戏来玩一玩。迷像视觉工作室其实早已跟大家见过面了，还记得那时的《金庸群侠传》吗？那就是迷像视觉工作室的杰作，还有98年初的天龙八部之六脉神剑也同样的不错。继上面两部作品以来，迷像视觉在画面上已经有很大的提高。在《风云》中，每个人物的造型都是3D的，而且游戏给人的第一最深的印象就是打斗场面的精彩，一开始步惊云（惊觉）向剑晨使出一招“悲痛莫名”，击飞剑晨手中剑的时候简直就是“酷”呆了。而且每个招式都有一段不错的动画演出，可以称得上是整个游戏最大的买点。另外，智冠公司的负责人声称，许多玩家同样都是漫画迷，并且表示漫画知名度够和题材合适就能改编为游戏。这样的话，或许以后我们能在游戏中扮演些在漫画中自己喜爱的角色，那就非常值得期待了。



这部作品当然还有些令人感到不满的地方，游戏基本上是按照漫画原著来制作的，几乎不用考虑编写剧情和人物形象设计的方面。按理来说，迷像视觉应该在其他方面落多点工夫。以智冠历来的作风，这部作品当然只是一部分。不知道是不是为了让游戏更加的耐玩，迷像视觉竟然将游戏模式设计成以往一样：单线式的结局，令人喊救命的踩地雷式和回合制的作战方式。这方面来说是退步了！回想起《金庸群侠传》与《天龙八部》，那时候还以为从此就能摆脱RPG游戏中的这些噩梦，但是，《风云》之天下会就让人觉得有点失望了。不管怎么说，这部作品还是非常的不错，如果我们在玩《风云》之XX的时候能不再做噩梦的话，那RPG迷就有福了。

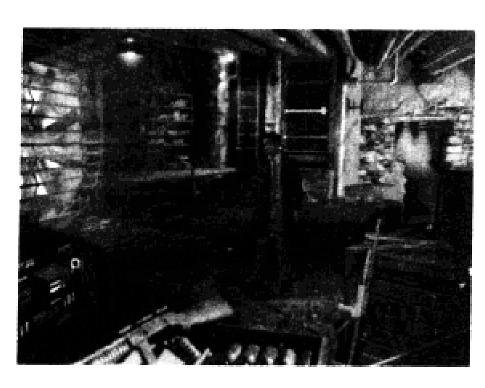
银翼杀手

——Blade Runner

《银翼杀手》——(Blade Runner)是一只根据同名电影改编而成的实时性 3D 游戏，英文名为 Blade Runner，看过这部电影的观众一定不会陌生。在 Westwood 工作人员的努力下，这部游戏同样表现出色。首先要讲的是游戏的画面，该作的背景十分优秀，建筑物、人群、灯光分布合理，过场 CG 的圆滑流畅更是让人赞不绝口，唯一让笔者觉得有瑕疵的是人物在近镜中线条过于粗糙，可能是因为笔者对游戏的画面要求太高的缘故吧。另外，声效也是这个游戏的一绝，逼真的枪声、脚步声等，让人仿如置身现场一般。由于游戏是采用实时性和多线性的，因此，玩家做某件事所花的时间和采取的态度会直接影响游戏，令游戏向不同的方向发展。



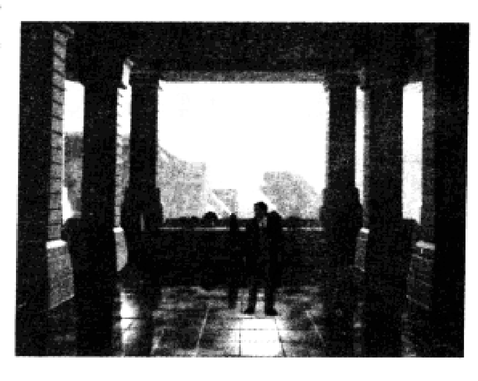
游戏虽然优秀，不过据笔者所知，玩这个游戏的人其实并不多，为什么？就是因为游戏采用了全程英文语音，更糟糕的是连字幕都没有，英文差的人固然不能理解，就是英文好的人也玩得十分吃力，很多人因此望而却步。所幸的是该游戏已得到新天地互动娱乐有限公司的汉化，而笔者更以此为本，写出了以下的攻略，希望可帮助各位完成此游戏。



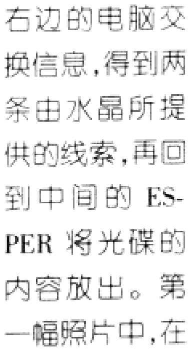
值得玩家注意的地方是，游戏的配置要求并不高。PENTIUM 133，16MB 内存，4 倍速光驱就可以流畅地运行游戏。另外，由于篇幅问题，笔者未能将游戏的所有分支全写出来，而且以下攻略中发生的事可能会因为实时性的关系而受到影响，如发生此情况，玩家最好控制主角到处游逛一下再回到事情发生地点。嘿！说多了，下面开始正题吧。

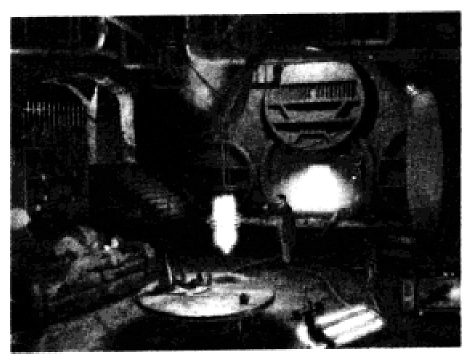
在科技超卓的二十一世纪，一间叫做泰里尔的著名公司研制出一种复制人，这种复制人外表与人没有分别，但智慧、力量则远远超过人类，因此这种复制人被应用在各项危险的工作中。不过不知什么原因，这些复制人竟发生了叛乱。为了完全消灭复制人，政府成立了一个特殊的武装组织----银翼杀手，而游戏的主角麦考依就是其中的一员。这天晚上，麦考依正驾驶着警车在都市的上空巡逻，突然接到一间宠物店被捣乱的信息，于是，麦考依驾车飞速向事发的地点驶去。

车子降落到一间叫"runciters 动物店"的门前，那里已被封锁，从地上捡起一块铬碎片，并从消防水龙头找到一些来自车身的涂料，接着麦考依叫守着门口的警察向途人询问有关案情。进入店中，首先在地上发现两对脚印，从脚印的具体情况判断这两个人都是高大的，两者其中一个左脚有些问题，走进门时是一拐一拐的。麦考依在脚印旁发现一个弹壳，接着看见动物店内一片狼藉，老板在店内唉声叹气，他对麦考依讲了一些有关复制人的情况，而对其它问题却支支吾吾不是那么愿意回答，最后他交出一封由"奥格里维斯"公司介绍露西来此工作的介绍信。讲完，麦考依发现老虎笼上方有一台秘密摄像机，机上的灯还在不断地闪烁着，麦考依就向老板要了摄像机的光碟，看来老板能提供的线索只有这些了。于是麦考依决定在店里继续寻找线索，在房间角落的书桌上找到一块糖果，书桌下捡起一张筷子的包装纸，发现这包装纸上印着的是一间唐人街的餐馆名，最后在墙角拿走了一只玩具狗，临走前，还对墙上的一幅画评赏了一阵。出了动物店门口，与警员交谈了几句便坐上车回警署了。

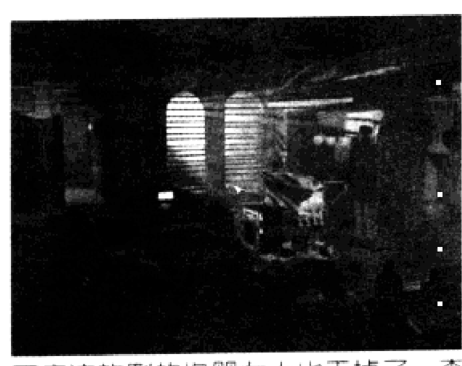


在警处电梯中，先按三楼的实验室，向化验员取得车上涂料和动物尸体的化验结果以及子弹壳的有关资料。回到二楼主机房，听了一阵电视广播。向前走，看到桌上的烟蒂还没有熄灭，知道麦考依的同事水晶刚来过。进入资料库，先与



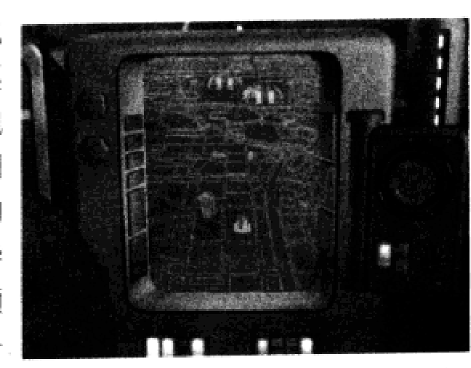


右边的电脑交换信息，得到两条由水晶所提供的线索，再回到中间的 ESPER 将光碟的内容放出。第一幅照片中，在老虎笼后发现一个本案的重要人物——打工少女露西，并从露西脚下发现一条漂亮的蜻蜓足饰，还有亮着台灯的书桌上有一张象信件的物体，放大一看，原来是一张唐人街的寿司菜单，是李那里的；第二幅照片中，看到门口有两个高大的男人，这一定与本案有关的，也被称为嫌疑犯。将靠前的人的脸放大，拍下他的样子，并从他的鞋上发现不少泥，推断他刚从外地到来的，接着发现门口的汽车车牌是本地的车牌。到此为止，从照片中已有不少收获了。水晶提供的两条线索中提到，监狱中的囚犯有情报可供给，于是麦考依来到底层监狱，向囚犯询问，结果这该死的囚犯说详情已告知那水晶警官，而现在要有律师在场才肯开口回答问题，麦考依百般无奈，只好离开。回到主机房，看到墙壁记分牌上，麦考依的射击成绩只是 0 分，堂堂一个头号银翼杀手，射击成绩竟然垫底，于是与对面房的伙计打声招呼，冲门进入射击地方，愤怒地向目标乱打一通。唉，所有都解决了，连不应该放倒的抱婴女士也干掉了。查看成绩表，16 分，也是垫底。算了，还是到唐人街调查一下。在警署的天台，麦考依见到了水晶，原来她是一位外表冷酷，又十分能干的女银翼杀手。还是不要谈那么多了，办正经事要紧。



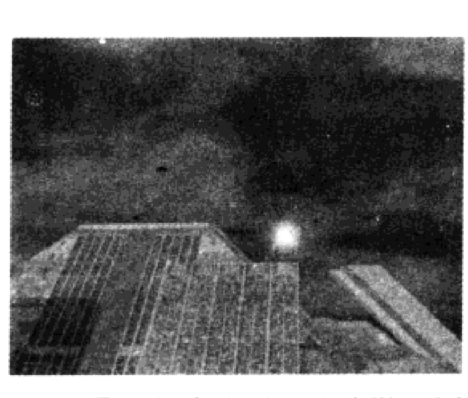
从警署出来，坐上车，向唐人街飞去。下了车，一个穿红色外套的人十分显眼。麦考依感到此人与本案有着微妙的关系。于是对他做了一些例行公事，可是他并不合作，说了几句无聊话后转身就走了。麦考依只好与寿司店内穿蓝衣的男子对话。原来他就是李，此寿司店的老板。对他提及露西时，突然旁边的胖子厨师脸上的表情变得非常难看，并立刻跑进了厨房。麦考依立刻跟着他进去。显然，那厨师十分不欢迎麦考依。与他交谈，知道他叫祖本，是这里的大厨，接着与他讲到有关露西的情况，才三言两语，他便翻了脸，用汤向麦考依泼去，（在此前，笔者已发现他有很大的杀气，并处处提防他的动作。）麦考依一个侧手翻敏捷地避开。祖本趁这个机会逃了出去，麦考依一下子弹起，向祖本追去。（这时一定要快，因为这游戏是实时制的。）追到死胡同，立刻开门上楼，到尽头发现门被锁上了。突然祖本拿着刀从身后跳出。麦考依立刻拔枪自卫。击倒祖本后，在他身上搜到一张他自己的照片，发现祖本是一个复制人。下楼，从楼梯旁的门口出去，一位叫盖夫的探长就走过来与麦考依谈话。话中郑重地讲明：如果不小心杀错了一个真实的人就无法完成任务了（即 GAMEOVER）。话毕，麦考依突然觉得死胡同有一个垃圾箱，十分可疑。于是回到垃圾箱前一找，立刻找到一个旧车牌，这不是照片中的那个车牌吗？回到警署，先到实验室走走，看一看有没有新的化验结果。再到一楼，与办公室内的中尉说话。他叫麦考依回家休息休息。于是麦考依回到家中，麦琪－－－－麦考依的宠物狗摇着尾巴迎过来，在酒吧旁给了麦琪一块食物作为奖赏。回到卧室，到露台感受一翻后打开电视，电视机正报道白天水晶接手的那宗案件。不久，阵阵倦意向麦考依袭来。麦考依不由自主地倒在床上，很快便进入梦乡。与此同时，一宗命案正在发生......

一觉醒来，麦考依接听到一个电话。电话中探长叫麦考依去调查一下“泰里尔”公司，原来在“泰里尔”大厦中又发生一起谋杀案。艾森杜勒博士被炸弹炸掉了脑袋，探长还叫麦考依向保安员拿取一张博士房中摄像机的光碟，光碟上很可能有案发现场的一些线索。麦考依到了“泰里尔”大厦，向保安员索取了光碟，进入旁边的门，在地上捡起一本泰里尔公司的销售手册。仔细寻找一下，从地上发现一个蜻蜓状的耳环，又是蜻蜓！麦考依想从电脑获取一些资料，结果白费劲，这老板对电脑的保护比对人的保护还好。进入案发现场，从地上找到几件有价值的证物：一根雷导管，一个金斯顿餐馆的饭盒，一个刻有 RIKKI 的狗项圈。出了房间，多手碰了碰电脑，意外地发现电脑要求输入密码。巧合地，麦考依将狗项圈中的“RIKKI ”输入，结果 Pass 了。从电脑中得到一段基因资料。



麦考依打算先回到警署将调查结果告诉上司古

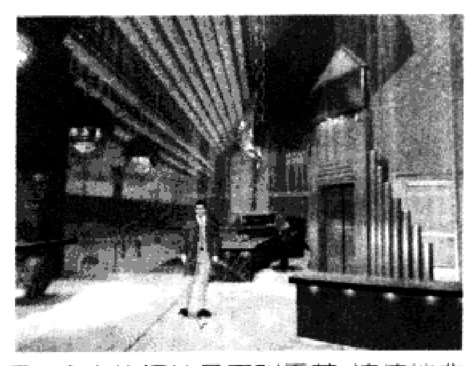




萨。于是麦考依驾车回到警署，将资料整理一下。来到二楼，在资料库用 ESPER 将光碟中的照片放大，复制出罪犯的头像，狗项圈，饭盒，还有一个炸弹。接着麦考依到一楼找上司，结果办公室没有人。从办公桌上查阅了一份武器定单，上楼去枪房与伙计倾谈几句后，再乘车到泰里尔公司找保安员要求与泰里尔见面。保安员不能答应麦考依的要求。麦考依回到警署，再到上司办公室溜溜。上司古萨正在里面。麦考依与他一阵对答后，古萨终于答应为麦考依安排一次与泰里尔见面。麦考依兴高采烈地来到泰里尔公司，一位漂亮的美人——这大概是老板的秘书吧——出来接待麦考依。不一会儿，泰里尔终于出来与麦考依进行了一次不那么友善的谈话。虽然谈话并不那么愉快，但麦考依正为他得到几条重要的新线索而感到高兴。

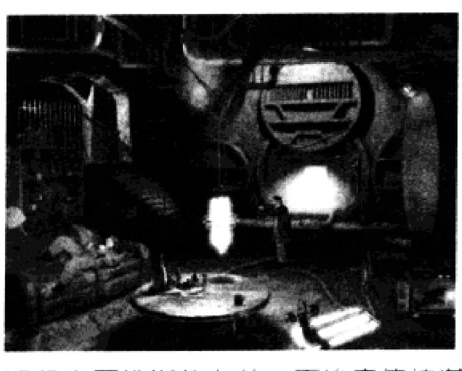
从泰里尔公司出来，麦考依心中突然想起，案中的嫌疑犯有两个是戴着蜻蜓状饰物的。于是麦考依先到安尼莫尔大道的商店街调查它们的来历。在安尼莫尔大道，首先一个绿色的蜻蜓霓虹灯映入眼帘。向那间店铺的女主人打听那蜻蜓耳环的来历，然后买了一个狗项圈给麦琪。接着与右边的胖子哈桑聊一下，他很快便不耐烦地对麦考依说，那卖枪的鲍伯有好资料可以提供。麦考依想到还有一个子弹壳没有资料，就往武器店走过去。麦考依来到一间以靶子为招牌的铺子，走进去跟店主鲍伯对话。鲍伯果然是一个“有料之人”，几句话就确定麦考依是一个“银翼杀手”。麦考依向他买了一些新型子弹后走出铺子向左边走。来到一间餐馆前，发现这竟是“金斯顿餐馆”。从肥胖的女店主口中知道泰里尔公司至少一个多月没有来过这里叫外卖，而照片上的人也不是她这里的店员。唉，又断了一条线索。到附近的酒吧要杯酒喝喝，继续往右边走，看到一间有钻石标志的店铺。店铺门口有一个很“样衰”的小伙子叫依佐，与他说不了几句话后掉头就走了。麦考依只好往别处走走再回来。回来时，依佐又站在门口。这时麦考依赶紧过去抓住他来询问。这时的他并不那么呆板，而是用照相机的闪光灯对麦考依闪一闪，趁麦考依眼睛睁不开，立即逃了进店内。麦考依睁开眼后拾起地上的照相机和两张照片，拔枪追了进去。铁网门被依佐关了，麦考依立刻对门开了几枪。门开了，走下地下室，发现这里竟是一个军火库，来复枪、子弹、手雷等一些轻型武器应有尽有，顾不得慢慢查点，麦考依向右边追去，但也没有发现依佐的身影。回到地面，麦考依到处寻找，最后在鲍伯的武器店旁找到他。但依佐一见到麦考依便撒腿就跑。麦考依拔枪就射。唉，不怪得只有 16 分，竟打不中他。幸亏水晶及时出现才将他“留下”。

回到公寓，用屋内的 ESPER 对照片进行分析。从照片中可得到两条线索：在酒吧有一个疑犯的相片；一个穿长袍的男子拿着一片奇怪的鳞片。跟着麦考依驾车到达基因大道，进入一间中国人开的酒吧。主人叫楚，与他谈话，话中提及莫拉奇、埃森德拉等家伙。出酒吧，向一间叫德尔门的设计室走去。进入设计室，麦考依看到一个人被手铐铐住，而旁边有一台开动着的古怪机器正冒着白烟。那人大叫麦考依救他并说那机器快爆炸了。麦考依快速地拔枪将手铐打开，接着赶快向门口跑出去，跑得越远越好。BOM 一声，那人被气流击中，奄奄一息的他告诉麦考依他叫莫拉奇，并叫麦考依上楼通知连体人。说完便死了。此时一名警员来到，麦考依向他表明身份后，立刻上了二楼房间。这房间摆着很多仪器，还有几具木偶。麦考依发现其中一个系着红布条的木偶身上有一个信封。麦考依记得这信封是那所动物店所有的。接着从一台电脑中听到一段来自赛巴斯第安的留言。回到酒吧，向楚谈及刚才的情况，并向楚了解赛巴斯第安的住处。出门往右走，穿过一条小巷，进入一座大楼，上电梯，到处走走，从一台打印机得到一份基因资料。然后，麦考依在一间严重漏水的浴室发现一条梯子。顺着梯子爬上去，看见有一人影一闪而过。麦考依跟踪他到一间书房便失去他的踪迹了，抬头一看，上面有一把梯子，把柜子的玻璃打碎，当作梯子爬上去。刚将头伸上天花板，麦考依就觉得被人抓起来，拳打脚踢，还狠狠地摔在地上，之后便失去了知觉……

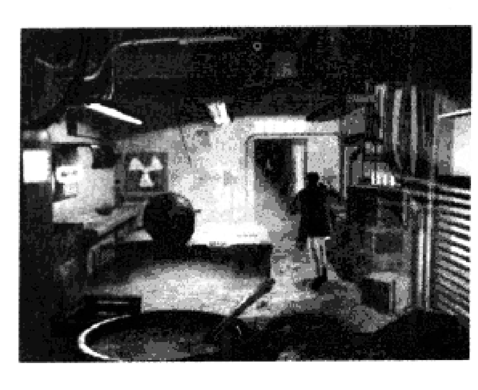


过了很久，麦考依醒来发现自己被绑在椅子上，露西正坐在一边玩着木偶。麦考依问她是否叫露西，这使她非

常惊讶，因她不知道麦考依对她进行了调查。他们对话不久，露西便说爸爸他们就要回来，她得走了。原来露西是动物屠杀案中疑犯克罗维斯的女儿，而埃森德拉谋杀案中的疑犯萨迪克与他是一伙的。麦考依在墙角用暖气片割断手上的绳子。从房间右上角的地毯上找到一张照片、一个布娃娃和一个狂野之城的铜币，在桌子旁找到了一块奶酪。从左下方门口出去，进入闪着红灯的门口，在柜子里找到一个警徽，在浴室的浴缸壁上刮下一片鳞片。出来，从柜台左边的门口出来，在废车旁捡到一个热狗包装袋，并查了一下车上的装置。哇！资料太多了，先回警署整理一下再算。首先找回车子，再到警署资料库，将资料整理了一下。打开 ESPER，从月球车的照片上分析到：右边有一飞船的残骸，中间有动物店案件的疑犯，泰里尔公司爆炸案的疑犯，还有一个人，啊！这不是麦考依自己吗？麦考依再到赛巴斯第安的住处，这次可找到他了。他们两人谈了很久，直到麦考依提及自己是银翼杀手时，赛巴斯第安立刻要求麦考依离开他的住处。



驾车来到狂野之城，见到路边有一对夫妻正在卖热狗，麦考依马上想到那个热狗包装袋。上前确认了包装袋的来源后便问他俩有否见过露西，夫妻二人一个说昨天见过，一个说前天见过，说着说着便吵了起来。麦考依心想，既然他俩都说见过露西，那么她可能常到这里来。信别人不如信自己，走，到处看一看去。先进入画面最左边的二手车店，里面一位坐着轮椅的老板告诉麦考依在游戏机中心见过露西。进入到游戏机中心，麦考依一下子就找到了露西的踪影，她正沉浸在游戏机的欢乐中。上前打了一个招呼便让她做测试，没想到露西拔腿就跑，为了解释，麦考依决定追上去，在一条狭窄曲折的小巷里终于追上了她。麦考依将水晶要杀她全家的事情讲了出来并说会保护她，当然，麦考依此时也不忍心再让露西做那个测试了，于是，露西在麦考依的劝说下离开了那里。





露西离开以后，麦考依再查一查自己身上的证据，发现在旅馆捡到的那块奶酪是来自金斯敦餐馆的，但奶酪当时是属于违禁食品，那金斯敦餐馆又是从哪里得来的呢？麦考依带着这不解的疑惑来到了金斯敦餐馆。女店主一听说是冲着奶酪而来的马上不敢隐瞒，将数日前有人抢走奶酪的事和盘托出，但她却因为奶酪是违禁物品而未曾报警。情报已断，麦考依决定到夜总会大街去打探一下。

来到夜总会大街，左右有两间不同的夜总会，右边的那间好象没有那么"色"，先到右边的那间去吧。刚进入到里面，一件熟悉、抢眼的红色外套冲进了眼帘。麦考依上前与他谈话，没说几句，他便跳上了舞台，原来他是这间夜总会的主持人。起先，他只是在与客人说笑，麦考依当然不以为然，突然，他竟讲起关于复制人的东西，麦考依就对他说有一种测试可确定一个人是否复制人。没想到，他一听见这件事竟转身就跑，很显然，他也是一个复制人。既是复制人，银翼杀手就不会放过，一个箭步追了出去。在街道上，他已掏出手枪在等着你了，先不要拔枪，一边跑一边避开子弹，等他到达路中心的时候才用枪将他射杀。哎！又一个复制人。收起枪，再进入左边的夜总会，咦？画面左面刚转走的椅子上，坐的不就是上司古萨，难道他也在查案吗？先进去看看再说。哎！远端的那个打手怎么老是盯着麦考依，得想个办法支开他，不能让他干涉。于是，麦考依假装要盘问舞台上的那个女郎，引那个打手过来，然后趁机坐到左下方的那张转椅上。椅子缓缓地转向了另一面，哇，里面竟然别有洞天。麦考依一眼就认出穿红色背心的侍应厄里，和他谈了一会儿，厄里就上台宣布表演开始，而跳舞的那个女郎正是某张相片中和克罗维斯谈话的女人，她叫做迪托拉。先前的那个打手也在看表演，那么外面不就...... 麦考依二话没说就回到大厅，走进画面上方的办公室里，在里面的桌子上拿走了一张珠宝






的收据，再坐转椅回到里面，这时表演已经结束了。穿过舞台进入后台的化装间找迪托拉谈话并让她做测试，结果迪托拉一怒之下叫来了警察。警察进来后也不听麦考依的解释，一拳就向麦考依打来，结果麦考依又晕倒了。（笔者的话："哎！银翼杀手怎么这样不经打，只一拳就...... 不过既然是剧情安排，只好先晕倒再算吧！"，说笑的。）

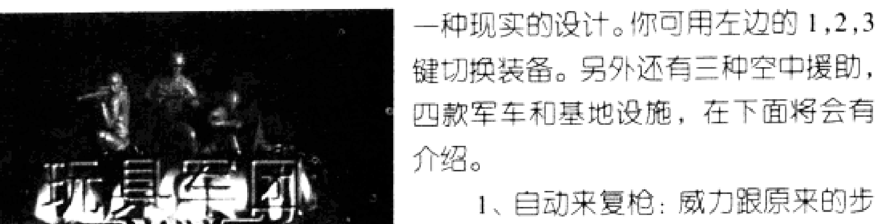
为了证实自己是否复制人，麦考依毅然踏上了征程。穿过地铁道路和电椅旁的门，沿着下水道往前走，再爬上梯子，噢，这不就是自己的家吗，先上去睡上一觉再说。电梯来到了88楼，门刚打开，里面竟然有人用枪指着他。麦考依问那人他的狗麦琪哪里去了，那人不明白麦考依的话，说这里是他的家，之后用枪赶麦考依走。无奈之下，麦考依只好又回到下水道里。在下水道的那个十字路口中间扳动机关，这样，右下方的路就和其他三条连起来了。从这条路走出去，露西竟然在那里，经过一番测试以后，终于证明了露西不是复制人，露西感到很高兴。在高兴的同时，她还表示要和麦考依一起上路。麦考依当然是婉言拒绝了，因为自己身处险境，带上她一来会拖自己的后腿，二来可能会因此而连累了她。在麦考依的多番劝说下，露西终于离开了。再进入左边的路口，咦，这不是军火库吗，在那堆武器里找一下，竟让麦考依找到了更厉害的子弹，这下子就更不怕复制人了。回到下水道的那个十字路口，爬上左上方的洞口再往右转，可以见到一个升降机，坐升降机地底某人的家里。原来这个某人就是麦考依追捕祖本时在垃圾箱旁见到的那人，世事就是这么巧的。向他仔细打听一下情况，得知上司古萨和复制人有来往，想进一步查问的时候，那人已经喝醉了，怎么也叫不醒他，算了，反正他知道的最多也不过这些。从右边的出口出去，来到一条独木桥前。这里杀气很重，得小心一点，麦考依掏出手枪，一步一步地向前走去。当麦考依走到桥中心的时候，一只巨大的老鼠迎面冲了出来，先不要打它，往回走到桥头再举枪将它射杀。走过独木桥，来到连体人的实验室。连体人曾经是泰里尔公司的研究人员，他们对复制人十分了解。麦考依从他们那里得知，复制人原来只有四年的生命。克罗维斯和萨迪克之所以到处威逼、杀害泰里尔公司的人员，就是为了延长他们的生命。所以麦考依之前接触的案件大都与泰里尔公司有密切的联系，至于动物屠杀一案，纯粹是复制人为弄点钱而导致的。不过，一切有关复制人基因的资料全都在泰里尔本人手里。连体人也希望得到这份资料，因而他们想麦考依到泰里尔公司拿取这份资料，并愿意用另一些关于古萨的重要情报与之交换。麦考依从顺数第二扇门出去，爬上墙上的梯子，通过冷气槽，进入泰里尔公司的大堂，趁门口的警卫在睡觉，一下子溜到会议室里，在桌面拿走一份资料。回到门口时，警卫发现了他，并发出警报。别在那里发呆，马上回到连体人的实验室。连体人果然守信用，以古萨的犯罪资料与麦考依交换了，而且还承认他们是复制人。既然他们不是什么十恶不赦的罪犯，这次就放过他们吧。

是时候与古萨算帐了。从楼梯上去，回到德尔门设计室的二楼，用右边的电话联系古萨。在电话中，古萨得知麦考依掌握他的犯罪证据，于是便约麦考依在下水道单独见面。好，去就去！回到醉汉的家，进入左边的门，古萨已在等着。他说房子与狗已还给麦考依了，同时还讲出一件令麦考依不敢相信的事情：原来麦考依也是复制人，是被重新输入记忆后送进警署办事的。接着古萨又要求他加入行列。这令麦考依非常愤怒，不容他再说，举枪将他送下了黄泉。这时，门外传来克罗维斯的声音，他叫麦考依到月球车去见他。为了证实古萨的话，麦考依又会到了自己的家。噢，心爱的麦琪竟倒在了地上，正当麦考依悲痛不已的时候，电话铃响了。原来是露西通知麦考依，克罗维斯在月球车等他，但露西不想麦考依去，她只想与麦考依远走高飞。

麦考依细心想了一下，觉得还是应该与复制人作个了断，于是麦考依又回到下水道，向右走从画面上方的门出去再往上走，来到一间雾气腾腾的房间。这时有数只老鼠从四周冲过来，将它们逐一消灭，再往左出去向上走，来到一片空地。这时水晶出现了，她竟然要杀麦考依。无奈之下，麦考依只好举起手中的枪，然后......收拾心情后继续往上走，就会来到月球车前。萨迪克告诉麦考依，克罗维斯快要死了，要见他必须先找到月球车的引擎。麦考依没有理会他，举枪将他射倒在地。进入月球车，克罗维斯躺在床上已奄奄一息了，麦考依当然不会放过这个机会，一枪解除了他的痛苦。出到月球车的外面，麦考依又见到盖夫，他称赞麦考依是一位出色的银翼杀手。一阵风吹过，麦考依捡起地上一只用纸折的狗，心内涌起无限的感慨......

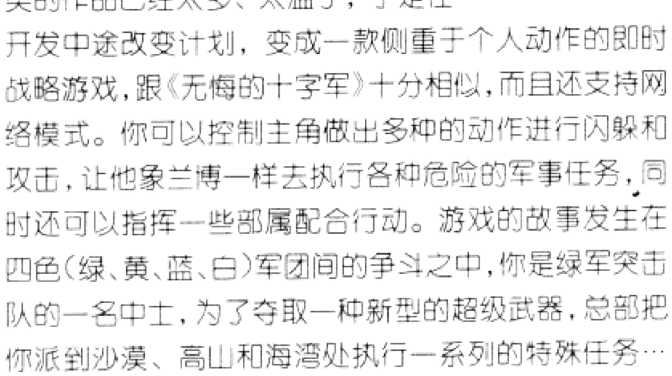


玩具军团



简介篇

玩具军团（Army men）是3DO公司发行的最新即时战略大作。游戏的角色十分特别，全都是一些模型军人玩具，造型精美逼真，栩栩如生。制作小组原来是想把它做成C&C模式的即时战略游戏，但后来发现市场上同类的作品已经太多、太滥了，于是在开发中途改变计划，变成一款侧重于个人动作的即时战略游戏，跟《无悔的十字军》十分相似，而且还支持网络模式。你可以控制主角做出多种的动作进行闪躲和攻击，让他象兰博一样去执行各种危险的军事任务，同时还可以指挥一些部属配合行动。游戏的故事发生在四色（绿、黄、蓝、白）军团间的争斗之中，你是绿军突击队的一名中士，为了夺取一种新型的超级武器，总部把你派到沙漠、高山和海湾处执行一系列的特殊任务……



控制篇



你可以使用游戏杆，鼠标和键盘进行控制。用键盘配合鼠标的搭配较为方便。

数字键盘是主要的动作控制键：

8，2键控制前进和后退，配合SHIFT键可使动作变得缓慢。

4，6键控制旋转和瞄准，配合鼠标可使瞄准更为精确。

7，9键控制左右的翻滚，分为半蹲翻滚和全爬翻滚，你可以边躲边开枪。

5键可控制下蹲，爬下和起立三种动作。

\键可控制直接爬下的动作。

F1键控制部下跟随，F2键控制攻击，F3键控制防护。

另外，Z和X键也可控制旋转和瞄准动作，而开枪是用空格键，O键是显示任务介绍，V键是显示战略指示地图，ENTER键配合鼠标可观察地图。（下面的军备篇将有更详细的补充）

军备篇

装备有不少种类，但你只能携带其中的三种，这是一种现实的设计。你可用左边的1，2，3键切换装备。另外还有三种空中援助，四款军车和基地设施，在下面将会有介绍。

1、自动来复枪：威力跟原来的步枪没两样，关键是能让你按住空格键连发子弹。

2、火焰枪：有一定的使用次数，攻击距离短但威力较大。

3、手榴弹：可投扔到高处和阻隔后面，威力较大。你可以按下空格键并使用4，6键确定投扔地点，按下ENTER键可取消投扔。

4、吊射炮：威力最大的个人武器，射击范围很广，颇具毁灭能力，是坦克的克星。控制方法同上（你还可以用8键取消发射）。

5、火箭筒：直射的远程武器，威力不如吊射炮，但发射迅速。为了安全，你可以用下蹲或爬下的姿势对付坦克，一般用三枚便可解决一辆

6、定时炸弹：作用并不是非常大。

7、地雷：用它来埋伏敌军坦克最好不过，三枚便可解决一辆。

8、扫雷器：敌人的雷区非常可怕，用手榴弹扫雷又太浪费了，而且不安全，于是扫雷器变得十分重要。你选择扫雷器后便可看到附近的地雷，按下空格键便可扫掉，你可以边走边扫。

9、医药箱：药箱分为可携带和不可携带两种，有红框的药箱是可携带的，它只能为你补给2到3点血，而不可携带的药箱则可全补。

空中援助是十分有用的东西，一共有三种。

1、空投炸弹：威力比吊射炮更甚，而且不受距离的限制。按下F5或S键便可切换到空投定点状态，你可以在地图上随意选择轰炸位置，再按下鼠标左键执行。

2、空投伞兵：按下F6或P键便可（用法同上），每次可降下三名战士援助你。

3、空中侦察：按下F7或R键便立即执行，使用后可让你暂时看到全图的敌兵。

（注意：如果敌人区域有高射炮，你将不能使用前

两种空中援助）

游戏还设计了三种军车，1－9键完全将变成驾驶控制键，你可以用Z、X键或鼠标控制瞄准。

1、卡车：主要起运载的作用，没有枪炮但能压人。

2、吉普车：速度最快，用它来压人特方便，武器是机枪，比来复枪稍强，但其防御力较弱。

3、装甲车：速度和防御中等，武器也是机枪，同时能够乘载军队和货物。

4、坦克：速度最慢，但防御力很高，炮火很强，可惜填弹速度较慢，而且炮弹有限。

基地设施

1、医疗帐篷：可以恢复你的生命力。

2、炮塔：是敌人的防御设施，火力很猛。

3、高射炮：专门对付飞机，但对地面单位没有任何威胁。

4、雷达：敌人的通信设备，是几个任务的目标。

攻略篇

游戏的个人战役分为三大战区，十二关卡，共有数十个小任务，另外还有一个训练关卡让你熟悉游戏的操作，以及军备的使用。

沙漠战区

第一关 猎蓝行动

1、军需品仓库

总部指示：

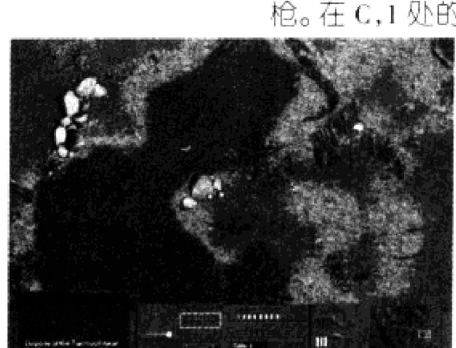
中士，你已经成功地突破了东线！现在必须继续向前行进，迅速通过木桥进入敌人占领的村庄，安全到达位于“B，2”地区的黄军军需品仓库（准确来说是黄褐色），你要在那里等候下一步的指示。

战略分析：

（这一关并不难，但可以让你从中学到一些实用的基本操作和战术。）

我军正在F，1地区附近与敌人浴血奋战，你不用理会他们，各人有各人的任务嘛。你先不要过桥，把枪口指向桥心，一但发现有敌人冲过来就开枪，一般只要命中三枪便可解决一个，若想安全一点就趴下开枪。（数字键盘可控制主角做出多种动作，配合鼠标键可使瞄准更为精确。）

好，现在了解一下屏幕下方的显示面板。左下角是信息显示框，那里会给你不少的提示。旁边的三角型是钥匙箱，现在是空的，以后你会知道它的用途。第三栏是装备显示框，你可以通过1，2，3键切换装备。第四栏有生命显示条和部属控制框。第五栏是空中支援显示框，分别有炸弹，伞兵和侦察。右下角是战略地图，当你按下“Enter”后便可用鼠标选择观察地图。在行动前按下V键看看战略分析地图是一个好习惯。



过桥后便可拾获一支自动来复枪（A）和一支火焰枪。在C，1处的小围墙内守着一名敌兵，因为围墙可以阻隔远处发出的子弹，所以你最好先换取火焰枪，再迅速冲到围墙前一枪把他烧掉，或者先在附近放一空枪把他引出围墙外，再迅速干掉。在C，1处上方还有一敌兵，最好也把他干掉。在B，2区的军需品仓库也有围墙和敌兵，但因为围墙有缺口，你可以站在远处把敌兵干掉，只要你的位置站得恰当，他可能到死都没发觉你的存在。以上这些方法将会经常在战斗中使用。

2、目标出现

总部指示：

中士，有一个蓝军的间谍正护送情报前往位于“A，2”地区的黄军要塞。我们十分需要他的情报。使用空军侦察帮助你发现他踪迹，拦截并除掉他。从他身上取得一些机密文件后，你再回到刚才的军需品仓库等候下一步的指示。

战略分析：

首先要解决袭击你的三个敌兵，然后再拾取装备，油桶是可以打爆的。“照相机”就是空中侦察，按F7键便可使用。蓝军间谍会在F，6区出现，他的行进路线并非固定的，起码有三条，你一定要密切注意，只要他一进入A，2的要塞内，你的任务就宣告失败。（你可以使用携带的药箱治疗）

干掉间谍后，你得到了一份机密文件，从中得知黄军准备要给三根特殊的钥匙（红，绿，蓝）给蓝军，它们可开启在一个黄军基地内的新式武器。以后黄军会指出钥匙的所在位置。

3、夺回坦克

总部指示：

干得好，中士！现在，你要继续前进，通过一座木桥到达位于“F，3”地区的岩石山谷入口。黄军捕获了我方的一辆坦克，现在正停放在“A，5”地区。你最好能够把它夺回，让它帮助你通过那座危险的木桥。

战略分析：

你不夺回坦克也可过关，但会使你陷入险境。把火焰枪放下（按D），拣手榴弹吧，它可帮你对付高处的敌人。炸掉围栏后按E便可进入坦克内，了解一下路线后

就直奔木桥。有了坦克就等于多了一重盔甲,你的"血"下面就是坦克的"血",而你的来复枪会变成了大炮,用鼠标或Z,X键可转动炮口。不用理会沿途的敌兵,你喜欢的话可驾驶坦克把他们碾碎。用炮击毁木桥上的吉普车后还会遇到一名火箭筒兵,你不要掉以轻心。

第二关 蓝钥匙

1、汇合

总部指示:

中士,我们要派你辅助攻击黄军的一个军事基地。我方的一支小分队将在"A,1"地区与你汇合。然后你们要行进到位于"F,1"地区的我方营地,逗留在那里等待下一步的指示。



战略分析:

你和小分队汇合后便可指挥他们,F1是跟着我,F2是攻击,F3是守护。在C,1处有两量敌军坦克,你最好不要惹它们。迅速带着小分队冲到F,1处,你至少要确保有一名战友生存。

2、摧毁堡垒

总部指示:

中士,开启秘密武器的钥匙就放在位于"E,5"的黄军要塞内。收集剩余的军需品,利用它们去摧毁敌人的堡垒,获得钥匙并把它带回营地。

战略分析:

在E,5地区的要塞有四个堡垒守护着中间的建筑,钥匙就在建筑内。你要用炸弹把堡垒炸掉,然后拣起小型吊射炮或地雷进入坦克。你可以沿着F区直下到E,5区,但最好先把附近的敌兵消灭掉,因为待会儿还要逃回来。小心敌人的坦克,你可以先在F,4区布下地雷,再去攻击堡垒,或直接用吊射炮攻击坦克。炸毁建筑后便可得到一根蓝色钥匙。

第三关 抢夺银行

1、清扫敌军

总部指示:

好,中士!任务非常成功,回报将是巨大的。现在你要到"A,6"区与一支小分队汇合并继续前进,先到那里等候下一步指示吧。

战略分析:

尽量先把所有的坦克和士兵都干掉,以后就会轻松一点。在C3,D2,D5,F2处共有五辆坦克,另外有两辆坦克在不停地巡逻,你可以用吊射炮和地雷把它们解决,然后再到达A,6也不迟。(在E,6处的大门外有一队士兵,你把他们干掉后顺便把那门也炸塌,这样可阻隔一辆即将出现的坦克。)

2、跟随

总部指示:

中士,你要确保卡车和战士的安全,他们知道要到哪里,你要紧随着卡车。

战略分析:

紧跟着车到达E,4处,但小心别让车压死你,他们好象不认识你。

3、保护卡车

总部指示:

中士,请仔细聆听。你要在银行的入口处打一个洞。在车辆装载塑胶的时候,你要在周围警戒,以确保他们的安全。当货装满后,你要护送卡车回到西南方的入口处。

战略分析:

你随便炸一下前面的银行就行了,小分队会自动装货。剩下的和新来的敌人会不断攻击你们,你要保护卡车不被敌人打翻。(你可以继续炸附近的门,但要确保有一条道路可回到西南的入口。)

4、返回

总部指示:

OK,在敌人大举进攻之前,你们要离开这个村庄。一定使用西南方的出口,就是刚才你和小分队汇合之处。

战略分析:(略)

第四关 交易

1、崎岖的山路

总部指示:

中士,现在我们到峡谷底部处(D,4)与蓝军会晤。我们将要用塑料与他们交换信息。

战略分析:

你一定要保护卡车的安全,敌人对卡车的伤害不大,关键是坦克。前面有不少的军备,你要赶紧捡起吊射炮把后面的门炸塌,这样便可阻隔第一辆坦克。由于是山路,所以卡车必须走之字路下到峡谷底部,而你却可以走小路直接到达F,3处埋下地雷,用以干掉即将出现的一辆坦克。然后再跑到C,1处干掉准备出现在C,2处的一辆坦克,可用炸弹或吊射炮,如果你的时间充足还可用地雷,你要小心敌人的伞兵。接着再到A,2处干掉A,3处的最后一辆坦克。你跟两名蓝军接触后便可得到一份机密文件。文件指出第二根钥匙在北面的高山领地,黄军也在寻找它。

2、直升机场

总部指示：

中士，现在你已经得到了信息。我们要把你空运出这个区域，并把你分配到北方的前线。你要到 B,6 区与我们的直升飞机会合。

战略分析：

你还有两名战友，同时还应该剩下不少的吊射炮弹，如果还有炸弹就更好了。D5 和 B6 处共有三名吊射炮兵，他们最为危险，要小心。到达 B，6 区的停机标志处便可第一次乘上直升机，感觉如何？(有点头晕。噢，那是因为你的眼睛太疲劳了，先休息一下，“下机”喝口水。沙漠战区的任务已经全部完成了，下面是高山战区的任务，你可能会更晕）



高山战区

第一关 运钥匙的卡车

1、营救

总部指示：

中士，我们有一队战士被敌人钉在 B,1 地区，他们有关于钥匙碎片的信息，我们必须得到。营救并护送他们回到我方的医疗帐篷。

战略分析：

医疗帐篷有一个妙用，你如果受了伤，那么只要在里面待一会儿便可复原。先在医疗帐篷内干掉几名来犯的敌军，然后干掉桥对面的一名火焰枪兵便可得到“伞兵”。在 B,6 处有一辆吉普车和一些装备，你可以利用车来撞死敌兵，再结合伞兵援助你，不过有一个前题，你要有一流的驾驶技术，练练吧。到达 B,1 区后，战友们会直接奔向医疗帐篷，你必须保证至少有一名生存。当你也回到那里后，此任务完成。

2、毁掉卡车

总部指示：

中士，你营救了我们的战士，并让我们得到一个信息：黄军将会用一辆货车去运载第二根钥匙，货车就停在 D,4 区的一个敌营附近。找到并击毁那辆卡车，使敌人不能用它运送钥匙。

战略分析：

跟刚才一样，你们先站在医疗帐篷内把来犯的敌人干掉，接着捡起一颗定时炸弹，然后把 F2 和 E3 的敌人干掉，获得火箭筒，用它把 E，3 处的高塔炸毁（刚好要用三弹）。再干掉几名敌兵后就直接到打 D，3 处，卡车就停在铁丝网内，你不要开枪惊动它，它会马上跑掉（卡车如果会利用 A，2 处的木桥逃走）。你要尽量靠近它，放下一颗定时炸弹，然后走开一点等过关吧。

第二关 蓝钥匙

1、信使

总部指示：

中士，我们知道黄军的钥匙就放在 E，5 地区的雷区附近。除了货车外，他们可以使用一名蓝军信使将钥匙运出这个区域。你要除掉那个信差夺取钥匙。

战略分析：

命令部属跟随着你迅速到达你 D，5 区战斗。要注意在 E，5 区内的一名火焰枪兵，应该及早开枪射杀。躲在 F,5 区的蓝军信差过一会儿就会出来，把它干掉后，你发现钥匙并不在他身上，但又得到了一封密函。密函透露黄军将要用火车运送钥匙，车站就在 C，1 区，而火车在 1 点钟到站。

2、火爆的火车站

总部指示：

中士，继续前进到 C，1 处，阻止敌人用火车将钥匙运走。

战略分析：

这几乎是不可能的任务，因为敌人实在太多，而你的军备又好象太少。但如果你知道在 E2，F2 和 E6 处的矿洞内藏有一些军备，那么事情就会变得轻松一点。由于时间原因，E6 处的矿洞就不要去了。你最好能赶到 B2 处把铁路高架桥炸毁，或直接炸毁火车，这样可使你减少 8 名敌人。C1 上方有一敌兵，他身上有红色钥匙，但周围有不少的地雷，你要先把他杀掉，再到 B1 处拾取一个排雷器排雷。

第三关 迷惑

1、令人费解的营救

总部指示：

中士，我们的一些伤兵在 F，5 处落了单，他们的卡车仍然在那里，你要弄清他们是如何进入 F，5 区的。在敌人到来支前把他们救走。

战略分析：

你正处身于自己的军营之内，战士有很多，但你只能指挥其中两名。拾取需要的物品后到 A，1 处驾驶吉普车，小心别压着人（我方的士兵会闪躲）。你迅速通过一座木桥，来到了 F，5 区，把进攻的两队敌人都干掉，在 F，5 区有我方的一辆装甲车，如果被打翻了，任务就算失败。你可能一时想不通受伤的队员是如何进入对岸的，因为桥已经被炸毁了。后来你终于找到了方法，



而且有两种：一、你可以带上吊射炮来到 F，3 处，那里有一木桥，你要把桥的两头击毁，然后断桥就会顺流而下，最后卡在 F，5 处使你能够到达对岸，这是正规的方法。二、你可以把车倒着开进那木桥(F，5)的断口处，然后再连续按 2 键，如果位置合适，车会继续倒入一点点，这时再按下 E 键便可下车到达对岸，这是利用了游戏的一个小 BUG，可以让你省下两枚珍贵的吊射炮弹。



2、回家行动

总部指示：

中士，赶紧将受伤的战士带回 B，1 处的医疗帐篷。

战略分析：

情况十分不妙，大批的敌军正在攻击我方的营地。因为敌人有坦克和军车，我方的部队很快就被消灭。在 F，6 处有一个"轰炸机"和一辆敌军装甲车，再过一会儿，敌军的车就会主动攻击你的装甲车。你要进入我方的装甲车内亲自驾驶它。杀掉 E，2 处的吊射炮兵可得吊射炮，用它解决对岸的坦克后再继续开。前途还是危险万分的，因为在 C，1 和 B，3 各有一辆坦克和装甲车等着你。(你也可以先用吉普车开路)

3、炸毁雷达

总部指示：

中士，在 A，6 区有一敌方的通信设备，周围保护严密。你要想办法把它毁掉，这将帮助你在以后攻击一座敌军监狱。祝你好运！

战略分析：

难点在于 A，5 处的坦克，因为敌军基地有高射炮，你不能向它空投炸弹，但是如果还有吊射炮就不难办了，即使没有，你也可以使用火箭筒。你只要把 A，6 处的一个亮了红灯的通信设备炸毁，任务就可以完成。

第四关 监狱风云

1、抢救生命

总部指示：

我方的一些战士被监禁在 B，3 区的敌军监狱内，数量跟你们这个小队一样多。他们有关于第三根钥匙的情报，我们需要它。他们将会被执行死刑，要赶快营救。

你有五名战士，监狱中也有五名，他们将会被陆续处死，你至少要救出一个。你的军备不多，可是敌军在监狱处驻守着两辆坦克，两座高塔和几队敌兵，所以要到 D1 或 A3 处拾取吊射炮，在 D5 处的茅房内有"伞兵"，在 F2 处有一些军备，但那里是雷区，不能贸然进入，不过你也可以用手榴弹引爆地雷开一条道。经过一番激战，你成功地救出了战友，顺道在 A4 处的茅房内得到一个排雷器。回到医疗帐篷后便可收到以下信息。

2、控制雷达

总部指示：

到达位于 F，1 区的飞机场，控制那里的雷达便可使你离开。

战略分析：

有排雷器便可得到 F，2 区的炸弹和吊射炮，用它们击毁 C1 处的坦克和 F1 处的高塔，消灭掉沿途的敌军，然后站在 F1 处的雷达下面便可招来我方的直升机。怎么？又头晕了……

海湾战区

第一关 首遇白军交锋

1、追捕

总部指示：

中士，有一名蓝军间谍正躲藏在 C，1 处的黄军基地内。我们确信他藏有关于最后一根钥匙的信息。干掉他并夺取他的文件。

战略分析：

黄军与白军正在 B3 处交战，你可以不打搅他们。到达 C1 处的一座小桥后，蓝军间谍便会出现，他会在对岸炸掉桥，然后逃到 A3 处。你可以安排士兵伏击他，也可以继续跟踪到底。

2、白军基地

总部指示：

中士，基于最新信息的提示，你要继续进入位于 F，6 处的白军基地(灰白)拿取进一步信息。我们无论如何都要得到最后的那根钥匙，加油！

战略分析：

你经过长途跋涉后到达了 F6 处，将基地内的一名敌军干掉后便可得到一封密函。从中得知第三根钥匙被白军掌握。

第二关 绿钥匙

1、胆小的敌人

总部指示：

中士，我们得知那钥匙正藏在白军的一个监狱之中(F，6)。监狱受到十分严密的保护。敌人的巡逻队可能知道关于防护布局的一些情报。在同一时间内只会有一名巡逻兵，让他们说出情报。

战略分析：

巡逻兵会不断地跑，不断地兜圈，你只要往前走就

自然会碰到他。你只要向他开一枪，他就会把手放到脑后不动，你接近他便可得到以下信息："别杀我！我可以告诉你所需要的信息。我们的基地在 F,6 处，有两座高塔守护，而且在围墙外有地雷。

2、防守严密的监狱

总部指示：

中士，钥匙就在监狱内。你要找到一个扫雷器并得到那根钥匙。

战略分析：

扫雷器就在 A6 处的一名敌兵身上。其实你也可以利用手榴弹扫雷。最后，你将获得绿钥匙。

第三关 白军上校

1、高射炮的安危

总部指示：

中士，有一名退休的白军上校住在 F，1 区的大厦内。他知道到达秘密武器处的入口位置。你首先要救出在 C,4 处的小分队。然后你要到 B,2 地区保护一座对空射炮的安全。如果我们能让那名上校离开，他将告诉我们那个秘密。

战略分析：

你要尽快救出小分队，但要谨慎小心，因为没有多少军备可帮你。你一定要把 C,4 处的敌人全消灭掉，屋内的小分队才会出来。然后你们要赶紧到达 B,2 处，敌人会分三队攻击 B,2 处的射炮，其中有手榴弹兵，你要埋伏拦截他们。

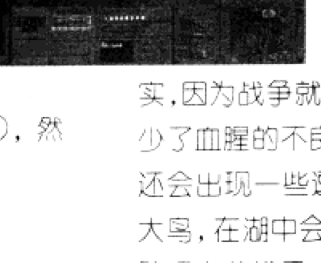
2、坦克巡逻队

总部指示：

干得太好了，中士！在公路上还有黄军的坦克巡逻队，你要把三辆坦克全消灭掉，然后到达 F,1 处的大厦前与上校会面。

战略分析：

你要了解清楚三辆坦克的巡逻路线，在 F 区的军营中有不少的装备，你要乘机溜进去拾取（可以用剩余的部下引开坦克），然后再去对付那些坦克。



3、逃离城市

总部指示：

中士，驾驶卡车把上校运送出这个区域。使用主干道从 F,6 处离开。

战略分析：

小事一桩，这主要是为了增加剧情。

第四关 入口(出口？)

1、毁灭高射炮

总部指示：

我们要将上校送到 E，2 处的一所安全的房子中。我们有空军支援，但我们要先把 C，1 处的一座黄军高射炮炸掉。

战略分析：

在 B1 和 C1 处有很多地雷，你要用手榴弹扫雷。炸掉高射炮后让所有队员一起上车，过桥并压死一些敌人来到了 E,2 处。

2、公墓大门

总部指示：

中士，那名上校告诉我们你需要越过 E，4 区的公墓寻找入口。你要先穿过城市，到达公墓门口后向我们报告。

战略分析：

你要先把 E,4 区的敌人干掉，然后到 E,2 区拾取一个扫雷器，再通过 C，3，4 区到达 E，4 区的公墓入口。

3、逃离游戏

总部指示：

那个上校不能给出入口的明确位置，但他告诉我们，当你看见它的时候你自然会知道。当你发现入口时，使用钥匙开锁。你要给我们一个详细的报告，告诉我们你所发现的一切。祝你好运！

公墓的门自动打开了，里面的白军和黄军正在激战，你最好把第 2，3 的军备丢下，然后直奔到 D,6 区，沿途拾取药箱和火焰枪。用火焰枪把 D,6 区中一个发光的雕像烧毁，然后便可进入森林。你可以在 A,4 区发现那神秘的入口，从而使你在游戏中找到了现实的出口，回到了"沉闷"的人生。

评论篇

游戏的画面十分精美细致，虽然画面的整体色调比较单一，但让人感到真实，因为战争就是如此的凄凉。玩具兵的主题使游戏减少了血腥的不良成分，增添了游戏的趣味性（有时游戏还会出现一些逗趣的画面，如飞机的投影变成了一只大鸟，在湖中会冒出一只怪兽吓你一跳。）游戏的细节处理十分优秀，主角的各种真实动作、军备的各种实际效用、背景物体的互动性，以及可以指挥部属的设计使战术的运用更为灵活。关卡的设计也非常出色，常让人费煞心神。虽然游戏的 AI 还显得不足，敌我双方士兵的反应都有一些的缺陷，但其整体的效果足以让 3DO 公司再度扬名。

绝地风暴 II

——交叉火力

故事背景

故事承接着一代的情节，因为连年的战争使人类与畸形人的资源都消耗极大，战火暂时停熄了；但双方独霸地球的野心并没有停下来，不断有更多更厉害的武器被研究出来。40年后，人类与畸形人的战争终于再次爆发了，与此同时另一股新势力也悄然兴起。就象当初畸形人的产生一样，战争留下的辐射令地球上的机器人都变成杀人机器；他们不但掌握着威力强大的武器，更可怕的是结合了人类的狡猾和畸形人的野蛮使它们加入地球的争霸战。三股不同的势力都拥有先进的武器，从此战争在不断地升级……

攻略提示

人类(HUMEN)

一级战斗

1、HEAVY WEAPONS OPERATION 任务：带领你的小分队去维修基地并扩展它；然后捣毁畸形人的基地。(难度：易)战术：一开始你就有四名工程师和一支部队，基地就在东面。派工程师把基地的建筑物都修理一下。大量生产枪兵(Machine Gunner)，然后兵分两路，一支从北面绕过去，另一支直接渡河。两路部队包抄过去。2、IMPENDING ANNIHILATION 任务：阻止机器人部队的增援，建立一个你自己的基地。把这些臭虫都干掉了。(难度：易)战术：现成的部队和军营，资源正不断地开采；只须守住北面的两座桥，等到部队壮大后就向北边反攻。

二级战斗

1、PHOENIX RIVER SUICIDE TRIP

任务：我们需要对机器人进行双重的打击；派出你的四驱车加强河边的防御力量然后干掉它们。(难度：难)战术：第一时间建起研究所(Research Lab)和军械库(Armoury)；完成军械库的升级后在出口处造两座加农炮(Cannon Tower)，要是可能的话就用围墙保护，减少炮塔的损伤。敌人会不断地来骚扰，有了这两座炮塔就可安心工作了，不过要不时注意维修保养。正面的山道已经让敌人山上的火炮封锁了，你的部队根本不能到达敌人基地就全军覆没了。派十来辆四驱车(Hover Buggy)顺着东边的河道逆流而上，火焰兵(Flamer)穿过河边的树丛配合前进，炸掉一座炮塔后就驻守在那，以防敌人开采河对岸的资源。积聚一定力量后可以到敌人的后方干扰敌人的开采工作。如果你有把握的话就用一小队从前方佯攻把敌军引出来，主力军从后杀出。

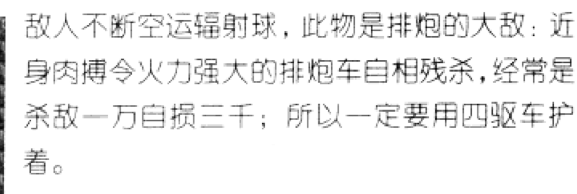
2、THE GREAT ESCAPE

任务：解救被俘的工程师，把他带到安全的地方保护起来；破坏敌人全部的对空防御设施，然后把工程师空运回来。(难度：中)战术：孤身一人的工程师先往东走，站在斜坡上张望一下，发现有敌兵在严密巡逻，避开他们来到另一个斜坡上，稍等一会儿有一对援军出现在北边(以后这儿会不断出现援军)。一群人继续往东走钻进山洞来到一个易守难攻的好地方，机动部队可留在洞口放哨。同时移动基地也在西南角赶到了，马上展开基地。由于本关资源相对较少，敌机也不断空降敌兵，实在不宜久战。以最快速度而且不惜一切代价把敌人的对空防御设施全部破坏。最后会有一架运输飞机出现，把工程师接回基地就完成任务。

三级战斗

FIRST TO THE MIDDLE

任务：摧毁畸形人的基地。注意他们对开采基地的保护很少；还有，重新建造一个基地会浪费你的时间。(难度：中)战术：本关出现一帮同盟者，不过可别指望他们能给你帮助，他们没拖后腿就是最大的帮忙了，你还得确保他们的安全。展开基地后马上建造能量装置(Power station)，可以与同盟者共同开采资源。派一辆四驱车沿东边向北探探路，遇到敌人就把他们引回基地。沿途看到不少油井吧，别羡慕，你的基地就在西边。带上所有部队进驻基地。至于同盟者那边在山边多建几座炮塔可保平安，必要时留下一批火箭炮兵，只要不主动出击就行了。西边基地的资源虽然丰富，但太分散了不好保护，要多加注意。有多余的资源就多建几座



太阳能收集器（Solar Collector）。如果能使同盟者的实力壮大起来会是一个好帮手。先派兵尽量毁掉敌营四周的能量设备（就是那些小猪!?）。准备妥当就来个南北夹击。

四级战斗

1、LET' S GET THE TECHNICAL

任务：找到地下基地，用里面的秘密武器捣毁机器人的基地。（难度：易）战术：这一关共有四个地下基地，用工程师打开地下基地，里面的秘密武器好用得很。基本上找到一个已经能完成任务了。有兴趣的可以逐一找出来，再到东北边的敌营大肆破坏一番。

2、HIDE & SEEK

任务：把迷路的工程师找回来，让他们打开地下基地。用里面的秘密武器歼灭敌人。（难度：易）

战术：由于部队种类参差不齐，先要编好队：普通步兵一队，火焰兵一队，机动部队另一队。向前走不了几步就遇上巡逻的激光蜘蛛，靠边走避开它。一直向北走来到一条隧道前，干掉两个守卫后把机动部队调到前方开路除去两个辐射球。在西北角找到三个工程师。绕到隧道前的空地，再次避开激光蜘蛛，向东过了小桥会发现这儿竟然有一个盟军的基地，把工程师安置在这可谓万无一失。正前方就是敌军的基地了，双方在前线都安置了几门大炮，谁也不敢轻举妄动。找个手脚灵活的从西面潜入敌基地，遇到敌人就把他们引回基地，让盟军基地里的大炮搞定。派一名工程师打开敌基地旁的地下基地，得到一架轰炸机。没有防空设施的敌人可要遭殃了。

五级战斗

1、CHARLIE DON'T SURF

任务：把我们的人带到一个海岛基地，并修理它。然后用它消灭海对岸的敌人。（难度：中）

战术：本关开始有一机动部队在岛上待命。岛的正前方布满了激光炮，要强行突破是不可能的，必须绕到岛的西边下水，靠着边走；四驱车要在前面开路扫除不时出现的辐射球，千万别让排炮车“出手”。到达基地后马上着手开采资源。把东、北两面的海岸用围墙封锁起来，并置上加农炮（Cannon Tower）。生产一些巨蟒坦克（Anaconde Tank）分守在海岸线上。派部队把西海面的对空炮毁掉，以便以后的空运。在海对岸敌基地后方找个安全的地方把排炮车空运去，其余的从西面配合着攻上岛。岛上的部队不算多但炮塔却不少，最讨厌的是敌人不断空运辐射球，此物是排炮的大敌：近身肉搏令火力强大的排炮车自相残杀，经常是杀敌一万自损三千；所以一定要用四驱车护着。

2、THE ENEMY OF MY ENEMY

任务：现在所有的敌人都盯着我们。尽快找出地下基地，使机器人的军队和我们联盟；铲平畸形人的基地。（难度：中）

战术：基地的处境实在不妙，南有畸形人、北有机器人，情况比三国的荆州好不了多少。分而抗之是必败无疑，只有与机器人联盟才有胜算（如果你觉得自己比关某人有过之而无不及的话……）。加紧开采资源是必须的，但切忌操之过急，每次开采两个油井就够应付开支了。建两座加农炮抵抗着北面的畸形人，不要把精力都花在机器人身上。够钱的话就造运输飞机把三四个工程师运到机器人基地中的地下基地旁，以不怕牺牲的精神冲过去开启。机器人不再攻击了，可以全面开采资源了。逐步向北面推进，利用地形的优势再占领一个油井。集中全力攻入敌基地。

3、THE CONVOY

任务：我们的油车正在待命。把它们救出来并用它们带来的资源打退敌人。（难度：中）

战术：把基地里的所有部队都集中起来，从东面出发，目的地是西北角的空地。干掉途中拦截的一小队敌兵，马上转到右边避开炮塔的攻击。前行不远又遇上一座炮塔，躲不了就只好硬闯。拆了敌人的围墙神不知鬼不觉地潜入了基地。原来敌人的基地是外强中干，内部差不多是真空状态。无惊无险救出了油车，按原路撤退，临走时可以给敌人留点小小的见面礼：把油井给毁了。把机械厂升级，全力制造巨蟒坦克。派 2/3 的坦克继续潜入敌营清理剩下的散兵游勇，最后前后夹击摧毁基地门前的炮塔。



4、THIS AIN'T AVALON

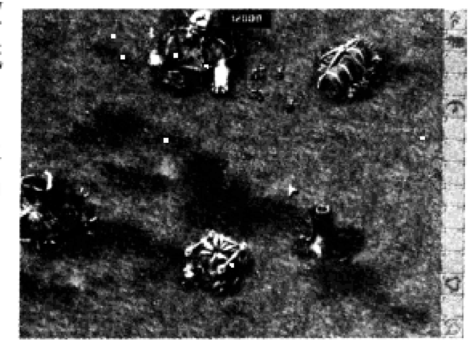
任务：确保这儿的情况有利于空中部队的行动，派人把它们找回来。然后用它们摧毁敌人的基地。（难度：中）

战术：本关我方处于一个只有两个出入口的海岛上，易守难攻。造加农炮守着北边出口，如果加上火箭炮兵和围墙封锁的话就固若金汤了。其余部队可以全力应付南边的入侵者，主要是些空运而至的辐射球，几辆坦克

就能在其靠近前消灭之。稳定局势后暂时停止军事扩张，逐步开发资源，手头宽裕就多建些太阳能收集器(Solar Collector)和热能转换器(Thermal Exchager)。派一架运输飞机强行突破敌军的防线，到达东北角把驻守在那儿的空军带回基地。看着伤痕累累的战机，马上拼造一辆维修车吧。恢复战斗力的空军第一时间回过头把刚才耀武扬威的防空炮炸了，顺道把激光炮塔也……；其间要注意飞机的维修工作。现在气出了，钱也有了，该干正经事了。造十来二十辆排炮车和四驱车从南边下水，登陆右方的海岸线。在此之前还得麻烦空军清理一下岸上的炮塔。敌基地已近在眼前，空军部队把防空炮都摧毁后敌军就无还手之力了；接着狂轰滥炸一番，使陆军顺利登陆。一举捣毁敌人的主基地，余下附近海上零散的炮塔不足为患。

5、DEATH FROM ABOVE

任务：这里的敌人分布在四周顽固抵抗，彻底解决他们。



战术：可以说是后期战斗中最简单的一个任务。火箭炮兵在这儿用处最大，隔着河先把防空炮塔搞掉，运输飞机再把部队运到前线。

6、KAMIKAZE SQUAD

任务：我们已经发现敌人的基地了，用炸弹人毁灭它。(难度：中)

战术：炸弹人威力强大，但却是“一触即发”，一定要保证他被打死前准确地炸中目标。可以用吸引火力的办法掩护炸弹人。附近虽然有地下基地但没有工程师，所以还是别指望有秘密武器来帮你。一直向北走再转左可以从敌基地北边进攻，这样一来可以把敌炮塔逐个击破。

7、STRIKE THREE

任务：一些在上次战斗中生还的畸形人现在正打算重整旗鼓，联合其他盟军消灭他们。(难度：易)

战术：这关根本不费吹灰之力就可以大获全胜。一开始派两个小兵分别从左右两侧前进，与两路盟军联络。盟军的实力足以消灭敌人而不用你费神。有趣的是他们俩要是碰到一块总要拼个你死我活。

8、SPECIAL DELIVERY

任务：我们抓获了两名敌军工程师，用运输飞机把他们带回基地会更安全。(难度：中)

战术：本关敌人与我军都没有资源可用，但敌人已经拥有最大限度的能量生产设备(猪栏！？)。前往西北角关押敌工程师的路上有不少防空炮塔，而守护着防空炮塔的却是些小炮塔，这丝毫不能阻止我军的行动。除了部分留守基地外，其余都在地面为运输飞机开路。我们没有实力与敌人耗，所以别跟正北方的敌人纠缠。把两个工程师运到东南方的一间蓝色小屋就行了。

畸形人(FREAK)

一级战斗

1、I'LL BE YOUR BEST FRIEND

任务：对方已经在我们附近建起了基地。把他们搜出来并消灭掉。要确保盟军建筑物的安全。(难度：易)

战术：让移动基地走到南面山谷口展开，挡住敌军的进攻，盟军也会派兵到此增援。如果你只守不攻，盟军还会为你攻下东边的敌基地，根本不用你操心。

2、THE SEVEN SAMURAI

任务：一小股敌人出现并攻击我们的村庄，保护村庄、消灭入侵者。(难度：易)

战术：结队的狼群不畏落单的狮子；把所有的战士都集中起来，把分散在四周的入侵者逐一消灭，最后把东北角的敌营也连根拔起。

二级战斗

1、NAPALM SUNDAY

任务：敌人偷走我们的油井车；保护采油车，救出油井车，顺便把他们都干掉。(难度：中)

战术：开始不用急着生产部队，基地后方每隔一段时间就会派四个火箭炮兵来增援。把采油车都召回基地，部队马上占领制高点，敌轰炸机会不断地来骚扰。积聚力量后，捣毁南面的敌基地。四周仔细找找看，会发现我们的油井车。最后钻过地道把隐藏的敌人找出来。

2、THE GUN OF NAVAHO

任务：敌人使用重武器防守基地。用烈士破坏防御设施，然后消灭他们。(难度：中)

战术：本关没有什么取巧的地方，只要懂得掩护烈士(Martyr)去炸毁炮塔就赢定了。用十来个步枪兵冲前，烈士紧随其后，“轰”的一声就把炮塔炸上天了。

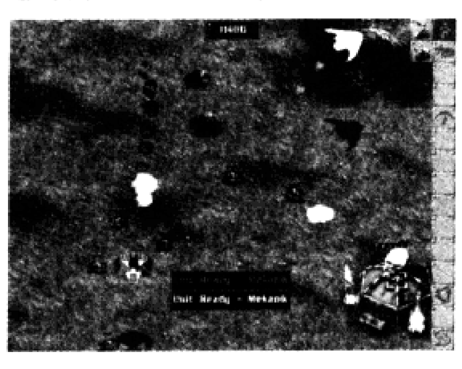
三级战斗

BE VEWWY VEWWY QWIET

任务：所有的敌人都占领了这个地区，悄悄地找个地方安营扎寨，然后把他们都赶出去。(难度：易)

战术：本关大关键是找个好地方安家，只要站稳脚跟就不怕人类与机器人联手。看到上面的空地，先到那集中，因为有围墙所以得绕一下路，千万别惊动敌人。

然后直奔西北角，这儿有一片空地、临近两个油井是安家首选。建设要快，因为不一会儿你就可以看到人类与机器人一起进攻的罕见场面。如果你能熬过这次考验就是成功的一半。先把西边的人类军队消灭，因为正南边的机器人基地距离较远，重型的机动部队得绕个大圈才能到达。吞并了人类的资源，要消灭机器人是易如反掌。



四级战斗

1、DAM IT, JANET

任务：我们的水源供应线被敌人破坏了。兵分两路给他们双重打击。（难度：中）

战术：这一关敌人的基地有四个，其中正下方和西北方各有一个，这是敌人主要进攻基地，几乎所有部队都集中于此，尤其以正下方更甚，所以拿下这两个基地是关键。油井与基地有一定的距离，要慎重保护。资源十分有限，建议全部用于炮塔的建造，如果有三门虫炮（The Worm）或虫炮加死亡炮（Thouch of Death）守住油井，把敌人分批诱来解决就好办得多了。对付正下方的敌人采取以高制低的战术，居高临下把炮塔炸毁。然后到水库上把敌人的采油车都毁了（记住只是采油车），埋伏在两旁以逸待劳等候敌援军。

2、THE RABBIT WARREN

任务：我们的一些战士被俘了，解救他们出来。（难度：中）

战术：这关的设置的确妙不可言，就象解题迷一样环环相连。炸弹人在这儿用处不大，可以放弃他们。第一队步兵是制胜关键，第二队机动部队作辅助。前面不远就有个地道，钻进去后刚想冲出去时敏锐的火箭炮兵已经开火了，等他们停手才出去。战果不少啊，摩托车、四驱车，还有一辆强制者呢！出了地道从右边走上悬崖，把守卫都干掉；在上面转一圈，看看下面还有什么敌人，完了就从地道退回来。仔细观察前面岔路的情况，发现有两辆强制者在巡逻，避开它们走到北面的高地，从敌人手中夺过控制权，居高临下把强制者毁了（河里有排炮车巡逻，别接近那儿）。现在有两条路，向北可发现敌人的一个营地，那里的工程师杀之不尽，而且再向前会有一个不可克服的困难。还是走南路吧！途中又找到一个地道，里面停着敌人的机动部队，但都不会移动。可以从左边的高地上击毁它们。到周围巡视一番还可以击毁一辆强制者。轮到机动部队开路了，杀了一名激光枪兵。步兵从地道进去，刚探出头就吓了一跳：我的妈呀，一座激光炮塔正对着地道口，幸亏躲在地道内。如果刚才选从北路来成功率是零。北边蓝色小屋里关押着三名幽灵射手，实力大增的部队径直冲到东边山谷中，运输飞机已经在那恭候多时了。

五级战斗

1、OPERATION DONUT

任务：那些可怕而又无思想的机器已经控制了一个群岛，你的任务是收复它。（难度：中）

战术：机器人都集中在正中的岛上，一定要把它们限制在岛上，否则至少也得拒之于资源区外，就是最东面的岸边。基地前方的地形对我方非常有利，高地上的炮火可以把敌人压制在其基地内，因此可以把防御重点放在东面。但是地形也限制我们的发展，各种建筑物已经占了不少空间，密集的建造容易被敌人大面积轰炸，要再造火箭炮（Bazooka Battery）比较困难，可用火箭炮兵（Homing Bazookaoid）代替。正式进攻前派轰炸机进行火力侦查，弄清敌人的分布才行动。

2、SUPPLY RUN

任务：某个内部的城市被搞得一塌糊涂；先救出油井车，重建基地，再慢慢收拾敌人。（难度：中）

战术：开始时你的部队在正北方，而基地在东南方；本该走东边是近道，但天下总不会有这么便宜的事，所以还是走南路的好（悄悄告诉你敌人的大本营就在东南角等着呢！）。途中要注意别让火箭兵死绝了，因为在必经的隧道旁有一群敌机。把隧道旁的桥拆了以免以后被左右夹击。到达基地后大量生产火箭炮兵，敌人会趁你阵脚未稳来偷袭。挡住第一次进攻后要着手炮塔的研究，用两座虫炮堵住北面的来路，工程师在旁边随时待命。等油开采完了就把领地向北扩张攻下中央的敌营，把资源都接收了。

3、TAKE THE TOWER

任务：找回遗留在东边岛上的部队，并消灭敌人。（难度：中）

战术：这一关基地设在独立的海岛上，除了岸上原有的一些敌人外就只有偶尔的空袭，你可以安心工作。运输飞机载着维修车赶到基地正东方找寻遗留部队，好家伙原来是些重炮车，这下就不用担心如何回去的问题了，谁敢挡其去路呢？顺便把岛上的炮塔毁掉。剩下的敌人都缩在中间的岛上不敢出来，刚才运输飞机经过时发现敌基地防守甚严，岛上的入口又很窄，还有三四座炮塔坐镇，从水路进攻只能是白白送死。幸亏敌人疏忽防空准备，只有两座防空炮。接下来的战斗就是轰炸机大展拳脚的时候了。



4、AERIAL SUPREMACY

任务：我们正被轰炸。建立空中防线对付它们，然后对付其余的敌人。（难度：中）

战术：敌人的轰炸机不断出现在我们的上空，如果来不及建火箭炮（Bazooka Betery）就用火箭炮兵代替一阵子；右边的建筑物群中会莫名其妙地出现敌人，要在通道上建一座虫炮，加上几只蝎子（Scorpion）就可以把敌人唬住而呆呆地聚集在一起。用运输飞机把一批步兵偷偷运到西北边，发现了敌人开采基地；这是它们唯一的资源来源，二话不说拆了它。通向敌基地有两条路，右边较宽阔适合调集大军攻入敌营；左边较窄宜在此准备，待右路战斗打响后突入敌营；轰炸机专炸炮塔。这样一来敌人只有失败的份了。

5、THE BIRDS

任务：敌机在我们基地上空不断轰炸，要把它们都击落。然后向正在休息的敌人发动突然袭击。（难度：易）

战术：火箭炮兵是这关的主力军，首要任务是升级兵营来生产火箭炮兵。敌人这次没有资源开采，全靠热能转换器提供能量，所以第一个目标就是这些转换器。最后从东北角潜入敌营，可凭借建筑物避开炮塔攻击。

6、THE WALL OF DEATH

任务：到敌研究室偷取一份计划书。（难度：难）

战术：先找出对岸的盟军所在，利用盟军的力量消灭部分敌人。派一名步兵从北面潜到敌后方，其余的在敌基地前方待命。用步兵攻击能量生产设施，基地中的敌军会倾巢而出，正好乘虚而入从敌研究室盗出计划书。

7、TEH SPOIDER'S LAIR

任务：修理村子里的营地。将敌人诱杀在那里。（难度：难）

战术：前方布满敌人，如果与之混战会惹来其他同伙，那时候再逃就难上加难。应该找两匹快马向正南方的营地没命地狂奔，营地已经有一门虫炮和一门小炮来应付，其余的等敌人都跟着快马走开后就紧随其后。到达营地后用两名工程技术人员修理军营，当军营完全修好时可以生产步兵，因为只有1400个单位资源，所以步兵与工程师之间的比例关系要处理好。开始时敌人都是自己来，一定要在火焰兵靠近炮塔前干掉他们，否则后果不堪设想。等敌人停止进攻后在四周高地布置几名步兵，用一匹快马把南边的两辆强制者分别引回营地。然后在南边的一间蓝色小屋里救出我们的伙伴，再向前就是敌人的基地，附近埋伏大批敌兵，赶紧撤回营地。先在西北边山谷入口处布下重兵，用快马把北边的敌人诱出谷口，然后把蓝色小屋内的伙伴救出。现在只剩下东北地区的敌人了，用地毯式搜索把敌人都找出来。

8、REPO TEAM

任务：偷取敌人的资源来发展我们的基地，控制这里的上空。（难度：难）0

战术：敌人一开始就分两次空降部队到基地前，打退第一次进攻后我方的援军会出现。在基地前建一门虫炮，用小兵把北面林子里的敌人都引出来。然后采油车在前吸引敌炮塔火力，这样一来可以不失一兵一卒拿下敌人的开采基地。留下一队人守着，把前来开采的敌车都毁掉。尽快造一架运输飞机部队可以深入北面人类基地后方把他们唯一的热能转换器炸毁，有机会就多搞点破坏，使他们从此以后一蹶不振只留下一个空壳基地。用相同的手段，封锁开采基地（必要时毁了它也不要让敌人得到），摧毁敌后方的能量生产器，积聚力量反击。

机器人（SERIES 9）

一级战斗

1、DRIVING MISS DAISY

任务：把机器人带回我们的基地，把途中发现的人类都杀了。（难度：易）

战术：虽然只有一辆响应者（Responsebot），但它是步兵的克星，途中还有两个维修站。到达基地任务就完成。

2、BRIDGES OF MAD SON COUNTY

任务：人类正攻击我们在东南方的开采基地，发展西南角的基地来打退敌人。（难度：易）

战术：两个基地遥遥呼应，主基是以军事建设为主，次基地开采资源。敌基地兵力显得有些不足，炸毁几座小炮塔后就如入无人之境。

二级战斗

1、DIVIDE & CONQUER

任务：在这地区发现一个敌人的基地。把他们找出来并彻底消灭。（难度：易）

战术：这关油井在河对面，为了以后开采的方便还是先别展开基地。全体部队合力冲破敌人防线来到河对岸，那里竟有五六个油井在基地旁边。用炮塔守住桥头，由部队保护资源顺利开采。在基地附近还找到一个地下基地，派工程师把它打开，得到一架运输飞机。载

着坦克的飞机飞到刚才经过的基地，在后方放下坦克；别看他们有三四座炮塔守在外面，里面可是空空如也。用同样的方法摧毁西北角敌营内的油井，没有资源补给的敌人就象秋天的蚱蜢——蹦跳不了几天了。

2、HIGHWAY TO HELL

任务：人类正利用城内道路运输资源。清除敌人的坦克，然后趁他们休息的机会进攻。（难度：易）

战术：敌人除了坦克和炮塔稍为厉害以外别的都较弱。敌人在我们旁边肆无忌惮地开采着资源，赶走他们后先别破坏油井，把一辆辆傻呼呼的采油车诱来截杀。北边会空降部队支援，派部队上前接应，一同看守敌人的油井。右边人类的基地最弱，应先除去他们，剩下畸形人就好应付多了。



三级战斗

CHECKPOINT CHARLIE

任务：一辆车上装载着高级资源。保护它安全回基地卸载。（难度：易）

战术：出了山谷后先向北走到一个高地，把前进的路“清理”一下。继续前行碰上等候多时的接应部队，之后就是向基地前进了。经过两个炮塔的“洗礼”，剩余的部队可能已不多了，前面还有一个炮塔。这时候可以用采油车吸引住火力，部队再冲上前，只要采油车没爆炸还是能完成任务的。

四级战斗

1、RING - A - RING - A - ROSIE

任务：敌人已经建立起固若金汤的基地。摧毁敌人前沿阵地来取得资源，然后直捣主基地。（难度：难）

战术：抓紧时间在敌人完全布置防线之前占领北边的前沿阵地，把生产集中在这里方便部队以最快的速度投入战斗。沿路向前就到达敌基地门前，派少量部队在那监视敌人行动；狭窄的道路不利我军进攻，遇到敌军出击马上撤退，将敌人引到自家门前，此时狭窄的道路会变得对我们有利。仔细观察敌人的阵型：门前是无遮无掩的一马平川、四门炮塔正虎视眈眈，绝对不能强攻！看来只有在敌后方打主意了。空降部队到东北角，摧毁守护着那的炮塔，以此为敌后根据地聚集大批导弹机器人（Spore Missile），潜入敌基地摧毁他们后方所有设施。强攻敌前方炮塔，在前面等候多时的部队趁机一涌而入。

2、GOPHER HUNT

任务：人类都躲到地洞内，将他们赶尽杀绝。（难度：难）

战术：面对着强大的敌人，我们的部队显得有点落后，要完成任务得看你的战术和运气。部队按步兵和机动车辆来分队、四个自走炸弹分别编号。这四个炸弹不多也不少、数量刚刚好，千万别乱用。用一个炸弹炸掉南边一个炮塔。用步兵杀掉闻声赶来的敌人；因为这关要依赖步兵钻地洞，所以有机会就让他们升级，升级以后的步兵在静止时能自我恢复。向前走到一条山道，由高处毁掉山谷下的敌人和炮塔，步兵接着走入山谷（要是你找不到路就直接点击目的地，它们自己会找路）。一路靠东前进（小心途中遇到的一队火焰兵），来到一个高地，下面正好是两个炮塔和一群敌兵，敌基地也近在眼前。毫无损失就去掉两个炮塔步兵暂且休息一下。轮到机动部队行动了。派两个自走炸弹继续向前走，炸掉迎面而来的两辆排炮车。机动部队可以长驱直入来到步兵所在高地前的岔路，途中会遭到敌炮塔攻击，如果想彻底消灭敌人可以从第一个炮塔处钻过小桥去。休息后步兵与机动车辆会合，从岔路绕到敌基地左侧用最后的自走炸弹把敌人最后的炮塔炸毁。敌人至此已无反抗之力，可直接冲进去。

五级战斗

1、ISLANDS IN THE STREAM

任务：人类已经控制了周围的群岛。重新掌握小岛，摧毁人类主基地。（难度：难）

战术：人类的基地分布在三个大岛上，小岛上都设了防；不过连绵的战线也使敌人应接不暇和海上交通困难，各基地只能各自为政，正好给我们逐个击破。先将北面的驻军赶走，以此作为进攻西北角基地的根据地聚集死亡球（Doom Dome）。由于资源还有点不足，所以要速战速决夺下这里；不仅从此摆脱腹背受敌的困境，也为我们带来丰富的资源。南边岛上还有一个油井。再往南就到达敌人第二基地，这里实在没有可乘之机：防守太严密了！只有和他们硬拼，如果有一队空军胜算会高些。岛上或许还有敌人留下的资源呢。现在资源大概已不成问题了，但敌人也许跟你一样不愁“吃喝”。那就把“尖刀”插到敌人的心脏：空降部队到基地西边，摧毁大部分能量生产器。轰炸机为部队从西边抢滩创造机会，只要在岛上站稳阵脚收复失地就有望了。

2、HUMANS IS STUPID

任务：与我们敌对的两方势力都在这出现了，但他们尚未达成共识：他们一定会打起来的！（难度：中）

战术：这关挺有趣的，本来要同时应付两大阵营的大军几乎是不可能的，但两方敌人反目成仇一碰面就打，而且西北角的人类一出来就是坐镇中央的畸形人，想不打也不成。生产几批播种者(Seeder)，从畸形人旁边绕过佯攻人类，把人类部队都引到畸形人的基地中，这样一来他们俩更打得不可开交了。然后到西北角摧毁人类在那儿建立的生产基地。最后就可以坐收渔人之利。



3、PROTOTYPE 31

任务：两个史前机器人被发现了。所有的敌人都想得到它们：让这些贪婪的灵魂都安息吧！(难度:难)

战术：一开始我军就被困在一个小岛上，人类与畸形人从南北两条狭窄道路发起进攻。直接进攻只是徒劳无功，要用运输飞机把部队运到东北和西南两角，切断敌人的资源供给。两个史前机器人的威力强大异常，可用之抵挡或进攻，只要有维修车在后面撑腰就万无一失。

4、A RIVER RUNS THROUGH IT

任务：用派给你的部队找出被人类占领的岛，以Series 9的名义收回。(难度:易)

战术：东南方和西北角会各出现三批援军。东南方是步兵，先在高地消灭一辆巡逻的排炮车，然后向北渡桥。西北角是机动部队，一路摧毁炮塔与步兵会合。在敌人营地炸油厂、毁建筑不要给敌人喘息的机会。

5、GRAPES OF WRATHO

任务：资源供应太低了！取得南边的资源产地，赶走这里的竞争者。(难度:中)

战术：一开始先派兵守住通往东边的要道，再依靠基地旁的一个油井积累资金。尽快制造运输机把移动基地运到正北方，那儿正有三个油井等着你开采呢！在那儿发展你的军事力量，然后依次消灭东南方和东北方的敌军基地。

6、WALLS OF JERRY CO.

任务：敌人集中了大量兵力，相比之下我们的基地太弱小。建立空军尽早歼灭敌人。(难度:中)

战术：尽快研究出防空炮，在山谷口建造。如果资源不足，可以生产导弹机器人打击敌机。控制基地附近的高地防止敌人偷袭。集中力量配合空军打击西北角的敌军资源供给。以轰炸机来结束这场战斗。

7、GROUND－TO－AIR

任务：建造空军攻击敌人，不过首先得摧毁隐藏在暗处的防空炮。(难度:中)

战术：敌人在基地附近的高地上建起多个炮塔，要前进实在是举步维艰。用运输机把部队运到西北角的敌军主基地，那儿的防守出奇的弱，而且集中了敌军所有的供给。端掉这个大本营后再想办法慢慢地收拾剩余的炮塔。

8、THE LAGOON

任务：敌人有两个基地，但你也有盟军相助。发动进攻！(难度:中)

战术：先凭着天险据守基地。全力发展机动部队，先生产运输机，把移动基地运到对岸，开采岸边的油井，因为那儿有盟军做强大的后盾。再生产轰炸机炸掉东方的敌军炮塔。然后派地面部队占领敌人的基地，再接收他们的油井。现在已有三个基地，岂有不胜之理。

终极之战

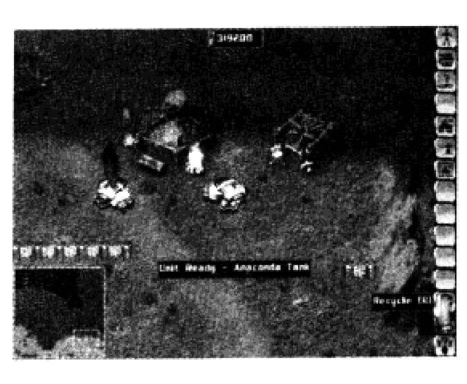
三方的最终战场都是相同的，所以只举一例。如果你控制的军队与笔者不同，那只要使用相应的作战单位也是一样的。

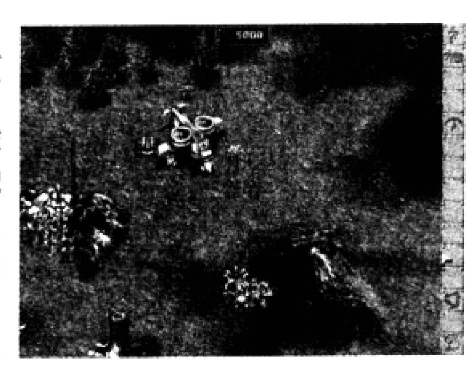
VS. 人类(HUMEN)

战术：先把谷地的小喽罗消灭掉，控制附近四五个油井，资源已不成问题了！再分别派兵驻守要道防止敌人进攻。用两架运输飞机把导弹机器人空投到敌人正上方的能源生产基地，把设施全毁了。护送一些结实耐打的兵种冲入东南方，找出秘密武器——史前机器人并带回基地维修。待它康复之时，就是你成功之日！

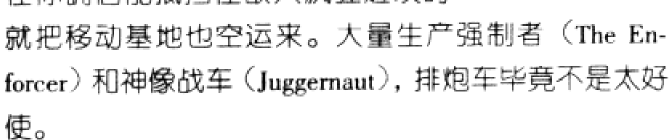
VS. 畸形人(FREAK)

战术：敌人已经在两个岛上建立起庞大的基地，要分两步解决。开始我方的基地不必建得太好，稍为有个落脚的地方就行了。把移动基地空运到对面岛的东边，在那正式建立基地。这个岛的地形分三层，中间一层交错部署着防空炮和虫炮、激光炮。动用手中所有力量两面夹击，反正留着也没用，这岛的北面无路可走，老部队要空运到前线很麻烦，倒不如到前方再建立一个新的基地，原来的两个基地只留下几名火箭炮兵防着敌人趁机空袭。前面就是敌人最后的大本营了，奇怪的是岛上竟有一大片空地像是专





门为我军留着似的。如果你以为可以在此建立基地的话你会遭到沉重打击；其实敌人鬼得很，大批部队会趁你立脚未稳之机蜂拥而来，片刻就把你消灭得干干净净。还是继续向前飞到另一个孤岛上建立你的基地吧。用排炮车作先头部队占领刚才的空地，在你确信能抵挡住敌人疯狂进攻时就把移动基地也空运来。大量生产强制者（The Enforcer）和神像战车（Juggernaut），排炮车毕竟不是太好使。



VS. 机器人(SERIES 9)

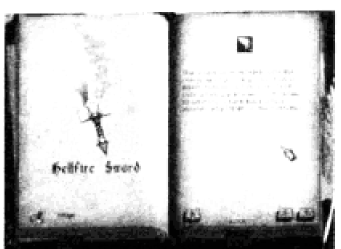
战术：本关的难度算得上是特难，地图特大必说，你的基地更是特小：开始的落脚点在街道的拐角处。要是你不满现状可以搬个家……，死得很难看是不(哈哈哈……作大笑状)？还是安于现状吧，小也并非全是坏处，起码易于防守嘛。迅速把部队向南移，避开南北两路巡逻而至的辐射球。展开基地后，建起军营并生产二十个步枪兵(至少得留下 2000 个单位资源来建能量厂（Power Station)），把桥头的辐射球都引出来消灭。让油井车直冲过桥吸引大部分的火力，步兵趁机夺了小桥的控制权。桥的对岸竟有敌人的前哨基地，但看来敌人尚未防范。抓紧时间开采资源，步兵把敌基地毁了，为我军的发展开发空地。封锁北面的路，架起加农炮。现在总算有个家了。向南继续发展会遇到一些阻力，要采取蚕食方法，小心别到中部地区，那是敌人的主基地。西北角是敌人的“后勤部”，资源充足，应尽快占为己有。慢慢地缩小包围圈，把敌人都困死在基地中，分批消灭出来捣乱的部队。派轰炸机往人多的地方没头没脑地扔炸弹。我军趁着士气高涨，分南北两路杀入敌军的基地。由于道路狭窄，适宜用巨蟒坦克配合人海战术。

黑 暗 预 兆

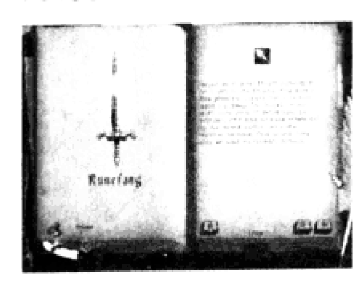
《黑暗预兆》的游戏模式也跟《神话》非常相像，并且吸收了《魔法门之英雄无敌》的一些优点．在游戏之中，你不需要去采集什么矿物，建造什么军事设施，用以克隆军队和提升科技等等．你将会真实地带领一批军队进入战场，与各种妖魔鬼怪展开一场又一场的激战，完成拦截，追击，守护等逐渐艰难的任务．随着战役的深入，游戏会逐渐安排一些军队给你指挥．每支军队都会由一名英雄带领，加上敌对一方，一共有数十种不同的英雄，每种英雄都有自己的特点和能力，不同能力的英雄所带领的军队也就不同，而且在数量上也有所区别．人类方面的军队有骑兵、步兵、弓兵，炮兵、近卫队等等，妖魔方面有僵尸，骷髅，怪兽，妖物等等，而双方的魔法师是不能带兵的，因为一名魔法师的魔力已经足以跟一支军队抗衡．英雄可通过战斗积累经验值，像RPG游戏一样提升等级．游戏还设置了不少的宝物供英雄们佩带，以增强英雄各方面的能力，并能让原本不懂魔法的英雄掌握一些魔法．以下就介绍一下宝物的作用。

火球圣剑：在战役的开始，你就拥有这把圣剑，它是由光明系魔法师加以炼制的宝物，可以增强佩带者的攻击能力，并使佩带者拥有施放火球魔法的能力(每次施法均要一定的储能时间)。

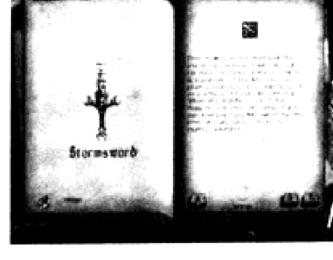
光明神剑：这是神给帝国的礼物，它威力无比，能让佩带者刺穿敌人所有的盔甲，甚至伤害所有不死系的军队，使佩带者增强一倍的攻击力。只有人类的英雄才可佩带它。



火爆圣剑：这也是由光明系魔法师加以炼制的宝物，它可使佩带者拥有施放爆炸魔法的能力，那是一种火线状的魔法。



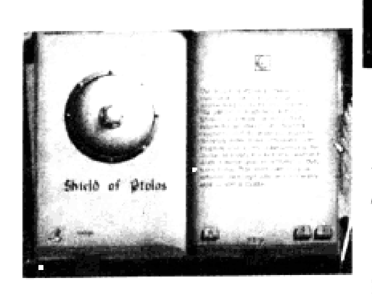
暴雪圣剑：这把圣剑注入了天上的魔法能量，使佩带者可以在近身肉搏战当中，自动引导天上的闪电攻击敌军。



嗜血之盾：这面盾刻有神秘的符咒，使佩带者能够吸收敌人的魔法能量，引导我方的魔法能量。如果佩带者没有盔甲，那么它可以充当一层基本的盔甲。

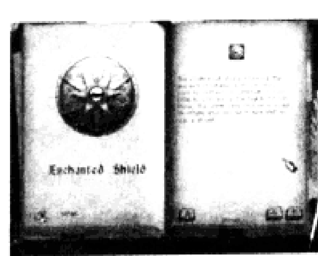
龙头盔：这是一个注入了魔防能量的龙型头盔，它可以使佩带者免受火焰魔法的伤害。

避箭之盾：这面盾刻有无数的魔法图案，可使佩带者转移大部分弓箭和闪电的攻击，如果佩带者没有盔甲，那么它可以充当一层基本的盔甲。

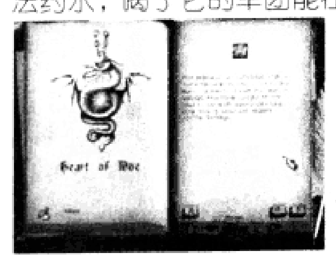


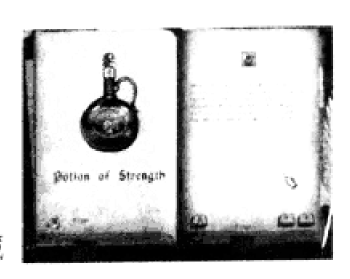
魔法之盾：这面盾注入了魔防能量，它可以使佩带者增加一级的盔甲。

龙垂饰：这个饰物蕴藏了巨大的毁灭魔力，当佩带者全军覆灭时，它就会释放出能量，造成大面积的爆炸，杀伤附近所有的军团。



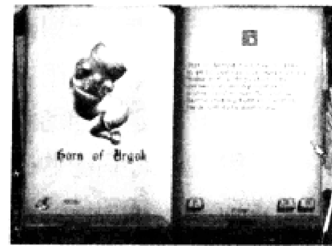
力量药水：这是一瓶魔法药水，喝了它的军团能在短时间内增强力量以作用于肉搏战之中，可惜它只能让你使用一次。



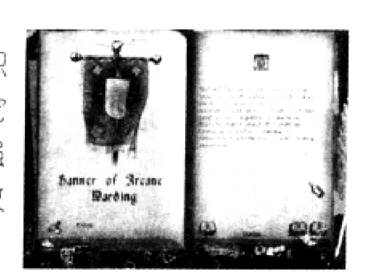


魔力号角：这个号角藏

有精神魔力，吹响它就能让附近的敌人惊慌失措，溃退逃亡，而我方正在逃亡的军队则会重整旗鼓，恢复士气。

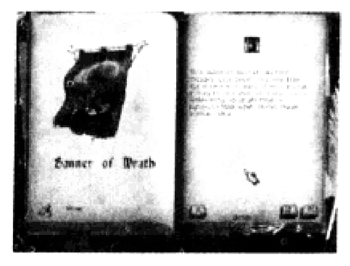


魔防旗帜：在这面旗帜上有不可思议的魔防能量，可以将敌人所有的魔法攻击转移到不可告知的路径上，可能会因此而伤害附近的敌方军团。

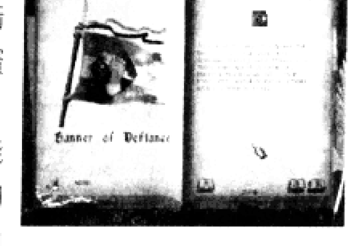


愤怒之旗：这面旗帜中注入了天上的能量，它能使佩带者施放出六束强大的闪电，从天而降地攻击敌方军团。

挑战之旗：这面旗帜是勇气的结晶品，它可以向佩带者注入额外的勇气，使他们更加勇敢和坚定地战斗，不会因敌强我弱或敌人的邪恶外表而胆怯逃亡。

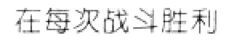


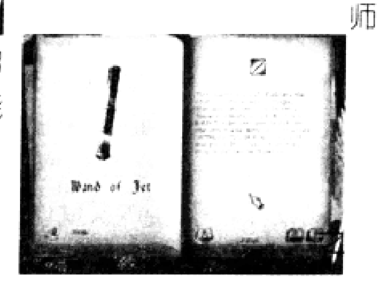
地狱判官之杖：这根魔杖可使佩带者拥有强大的魔力，使他能在战场中释放出闪电爆炸的能量攻击敌军。只有魔法师才有资格佩带这根魔杖。



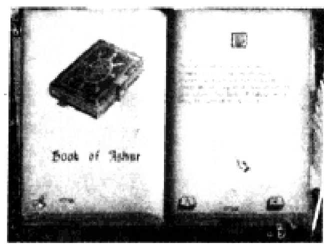
黑玉棒：这根玉棒能引导魔力之风，使佩带的魔法师拥有额外的神秘力量，减少使用魔法所消耗的魔力点数，是魔法师的至爱。

战神之书：此书蕴藏着神秘的奥义知识，能为魔法师增加的一种魔法，最多增至五种，只有魔法师才能阅读它。



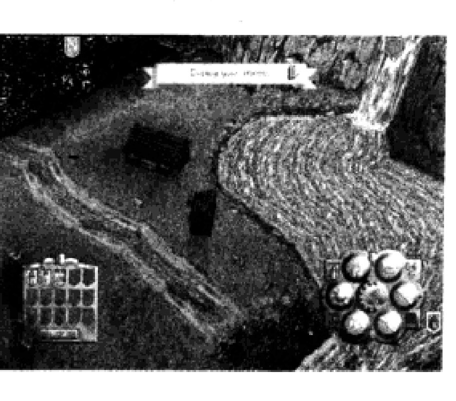


在每次战斗胜利后，你都会得到一些金钱，为英雄补充兵力和增加装甲，若英雄在战场上阵亡，那么你将会永远失去一支



军队，所以你要小心"照料"他们．好，下面就介绍一下游戏的操作和战略：

一、基本操作



鼠标左键用于选择，移动，施法，旋转阵型和攻击目标，右键用于移动视图．

左右键用于旋转视图，上下键用于缩放视图．

“ <”和“> ”键用于逆顺时针选择我方部队（根据画面中旗帜的排列）。

Page Down 键、End 键和 Delete 键可配合鼠标的摆放方向，以不同大小的缩放画面移动视图．

A 键配合鼠标可让弓箭部队由射击状态转为行进状态。

二、战略指引

游戏会用议事的方式介绍每关的任务，全程都是英文语音，不过英文不高的朋友也不用为此而担心，因为游戏的任务大多是以消灭敌军为真正目的，所以你只要懂得打仗便可。刚进入战场时，你会发现有一支军队被一圈的白旗围住，而在画面上方有一提示" Deploy your troops"（配置你的军队）．这时，你可在画面左下方一个物品框中抓取其余的军队，将他们放到白圈里面，安排好后，你按下回车键就可正式开始战斗．在每支军队的上方都有一面旗帜，让你选定要控制的军队，以及判别敌我两军所在的位置（如军队不在当前画面，旗帜会显示在画面的边沿，用鼠标右键点选即可把视窗移到该处）．画面右下方有一块控制面板，里面有七个圆形按钮指示器，由手型的 Stop 按钮（用于停止行动）开始顺时针旋转，分别是

冲锋命令按钮：可让军队猛冲一段路程．

发射命令按钮：可让配有远程武器的军队发射弓箭或火炮等．

溃退命令按钮：可让将近覆灭的军队逃离战圈，按下后你将在一段时间内不能控制这支队伍．

热血命令按钮：可推进战斗军队的力量．

魔法命令按钮：可打开魔法列表框，选择魔法使用．

能量指示器：即中央的圆圈，可指示军队魔法能量和装填弹药的状况．

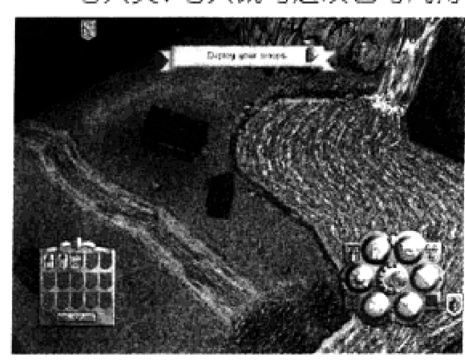
现在概括性地介绍各类军团的特点：



骑兵类：骑兵的行进速度快，攻击力强，防御度高，在近身肉搏战中有很大的优势，能担负起主动出击和诱敌深入的艰巨任务。不过他们的防魔能力和防箭能力较弱，容易被魔法师和弓箭手所伤害。

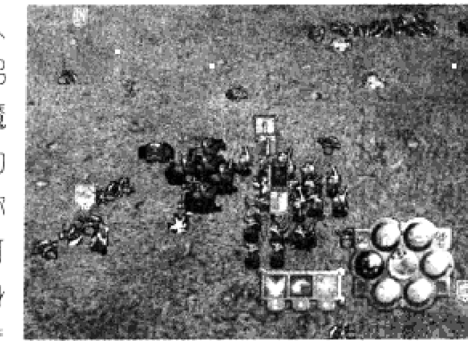
步兵类：步兵的行进速度慢，不宜主动出击，否则会成为敌方弓箭和炮火的靶子。但他们在防御战中非常有用，可专门保护远程攻击部队和魔法师。

弓兵类：弓兵既可远攻也可肉搏，如果你想进行远攻，那么要注意先把发射命令按钮按下，再选择要攻击的队伍。弓兵的弓箭是非常有效的，尤其对于行进较慢的步兵，常常让他们吃不着，兜着走。



炮兵类：炮兵的伤害力非常强大，有时一炮就能让一队军团溃败，但他们的弱点也是显而易见的：不能移动，装弹速度慢，防御能力弱，军团人数有限，在肉搏战中几乎是必败的一方。炮兵主要分为远程直射炮和吊射炮。直射炮的攻击距离最远，炮弹的速度最快，但落点难以确定，对较高或低处的目标和有障碍遮挡的目标无能为力。吊射炮的攻击距离较近，炮弹的速度慢，但落点较易确定，能攻击高低处的目标和有障碍遮挡的目标，威力最大。

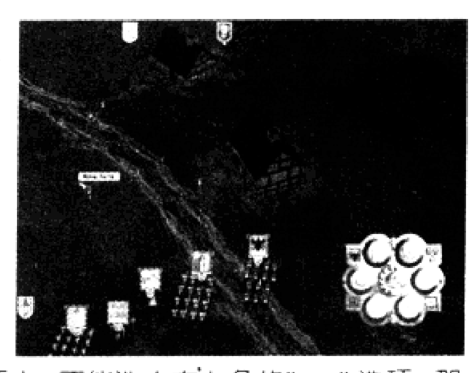
魔法师类：人类的魔法主要分为光明系和冰雪系，其中各有多种攻击和防御类的魔法，威力惊人，如火神、消魔、暴风雪、冰防等等，另外还有瞬间转移等移动魔法，施展魔法是要消耗魔力点数的。在每场战役当中，你的魔法师能施展的魔法都可能有所不同，这是游戏本身的安排。魔法师的步行速度很慢，由于不能配备装甲，所以对武器的防御力最低，肉搏能力也最弱，一定要小心保护。



游戏一开始给你的那位英雄是军队的元帅，你要确保他的安全，他可以败退，但不能阵亡。在开头几关，你的炮兵，弓兵和魔法师将发挥极大的作用，只要用一个"等"字，就几乎把敌人都解决了．可是到了后来，敌人会利用魔法使军队突然接近，这时你的骑兵和步兵就要肩负起抗敌的重任．敌人的魔法师是非常可怕的，如果接近了你的军队，你就要尽可能先把他解决．敌人的弓箭手一般会停留在远处放冷箭，如果炮火不能及，就一定要派出军队攻击，最好使用骑兵，尽量配合冲锋的命令避过敌人的弓箭，如果能配备"避箭之盾"则更好。你的军队如果发现敌我悬殊，是会自动溃退的，有时他们会逃亡一段路程后重整旗鼓，有时他们会直接退出战场，敌方也是如此。有时敌人的部队需要你派军队去引诱，一般派骑兵，但如果魔法师有瞬间转移的魔法，那将更为方便。

每关的人物结束后，在画面上方会出现"Mission. over"的提示，按下旁边的箭头或回车便可结束本关，这时你可进行存盘，在存盘标志的左边有一个旗帜标志，选择后可进入军备商店，在这里你可以雇佣士兵和购买装甲，通过右边的按钮，你还可了解到英雄们的详细资料．通过向下的箭嘴，可让你进入下一关．

游戏支持各种的连线对战方式，系统要求嘛，老套，不说了．



对于有 3D 加速卡的朋友，如果在主菜单的 OPTIONS 选项中，不能选中左上角的" 3D" 选项，那么你可先退出游戏，在游戏目录中运行 tshoot 这个文件，选择 No, I...... 选项，再选择右下角的 Advanced 选项，将 Force 3D Hardware 选中，其余选项根据你的设备选择，如有 MMX 就选 Force MMX Render 等等．选好后按 OK，重新进入游戏，在 OPTIONS 中选择 3D，其余选项尽量选右边的，然后你就可"赏心悦目"了．(要是你的卡不够显存，性能不佳，那么就要把部分选项改为左边，退而求次了)

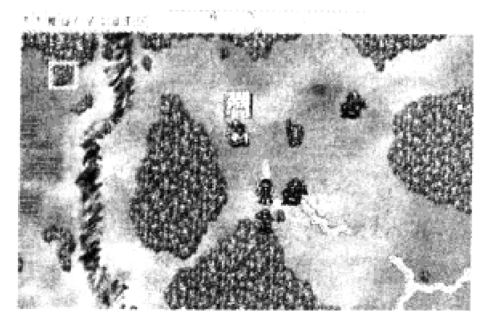
三、游戏简评

这款游戏的 3D 画面做得相当出色，我就很喜欢用旋转按钮观看吊射炮弹在空中飞越的画面，非常有立体真实感，其总体效果在当今的即时战略游戏中是顶尖的（就连选择英雄后出现的头象都是由 3D 动画制作，注意，是动画！）。场景音效和背景音乐都让人感到满意．加入 RPG 式的英雄和宝物系统让人战斗的乐趣大增，军队的攻防和生克系统都较为完善．只可惜游戏的控制不大灵活，不能尽量体贴玩家，而且战役的设计不够优秀，AI 的表现一般，游戏欠缺即时光影的效果，这点应该向《地下城守护者》学习．

毛利元就

KOEI 的游戏一直是大家寻梦的地方，无论是三国志系列、信长的野望系列还是英杰传系列都是那么地让人激动、继而为之苦战无数个小时直到一统江山，称霸天下才肯罢休。在日本战国的历史中，无数的英雄豪杰倍出。在他们之中，有我们熟悉的武田信云和他的死对头信长、也有忠于主人的服部半藏、无可奈何背叛大内的第一猛将陶晴贤。然而，一切都在战国第一智将“毛利元就”的历史中沉浮。

首先介绍一下战略的重点：游戏的地形有森林，海，陆地。虽然各个兵种能各自适应地形，但是有许多时候，大家使用得最多的还是骑兵和弓骑兵外加上忍者。所以培养移动力高的部队很重要（最好的马能加三距离的移动力），其他的兵种例如山贼，海贼，枪兵，弓箭手等不用全部培养。升级军师能医疗全部我方部队，但是由于攻防较差所以小心保护，升级速度最快的是运输队。另外炮兵的攻击能力紧次于元就和辉元，军乐队能增加队伍的移动次数。在地图上有许多村庄，里面不但有各种军需物资，还会有高人相助（矿区里很少有好东西），如果打不赢就躲在里面休息补充体力，这些活最好就由忍者去干。可以攻击在城里的敌人增长经验值，不过最后击败敌人的将得到非常多的经验。不用战斗的时候可以到处去寻找工匠帮忙，自己去市集采购物品能省下许多钱，有时候还会好心有好报。只会制作单一种武器防具的工匠十分难得，快点让他升级制造威力强大的武器吧。游戏的后期，会有一个僧人要求拿元就的一些生命属性换取传说中的刀“村正”，答应他的要求还可以得到另外一些好东西。游戏的难度不大，多注意一下局势就行了。



[第一篇 安芸统一篇]

夹在“大内”与“尼子”两家中毛利一族依附“大内”家。体弱多病的父亲去世，使到家业传给了兴元打理。由于武田信繁叛变了大内，投入了尼子家转而爆发了战争。

第一回 出生之犊

兴元不顾在与穴户的战斗中的损失惨重和大家的劝阻，准备与穴户军决战。但是在出发前却病倒了。于是两家都各自退兵。兴元感到自己即将不久于人世，把家业交给儿子“幸松丸”，并请元就和元纲一同辅佐，兴元随即去世。相合夫人派人前去尼子家去请求帮助，为了让儿子元纲当上毛利家的家主。

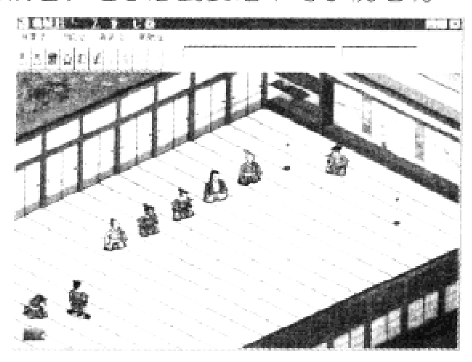
尼子的武田信繁大举进攻大内方的有田城，毛利家奉命前去支援。这是毛利元就的第一战“有田城之战”。几回合后相合元纲出现，让他们帮忙也可以，不过干掉了敌人的先锋大将后就要注意小心保护有田城主。

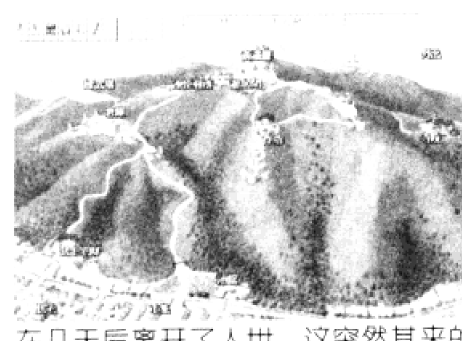
第二回 一朵花

在击退了尼子军的进攻后，毛利为了防止被大内其所害，投入尼子家。元就结识了尼子家的吉川元经和陪伴了他几十年的妙姬。元就接受了吉川元经的提婚与妙姬成为夫妇，并且密切注意着大内和尼子的动静，一方面准备成亲。尼子命令毛利和吉川进攻由藏田信房把守的镜山城，元就在重返战场的临行前接到消息说，妙姬为他生了个儿子，为了妙姬和尚未见面的孩子，婚后不久，元就又要重上战场。元就暗下决心一定要活着回来！注意下方的运粱部队，快点下去集合，然后在 20 回合后出现敌人援军。

第三回 兄与弟

攻打下镜山城后，尼子感到要给不可小视毛利一定的震慑，并要求让只有九岁的幸松丸参加检验首级的仪式。在经过再三的权衡之后，为了不给尼子





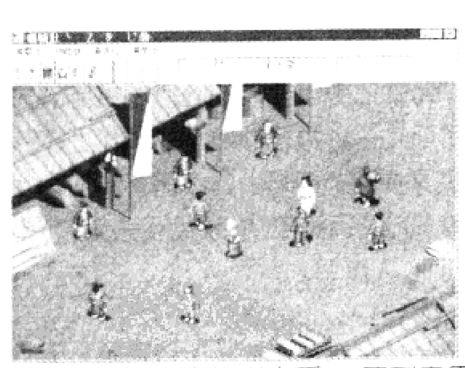
任何的借口加害，元就决定让幸松丸前往参加仪式。幸松丸由于惊吓过度，得了疟疾并且高烧不退，终于在几天后离开了人世。这突然其来的消息给毛利家带来了很大的混乱！大臣们争执不休对于到底是“元就”还是“元纲”来继承家业，相合夫人联络尼子，请他支持元纲做毛利家的当主，尼子也打算利用这个时机来削弱毛利家的力量。当元纲知道时，一切都为时已晚。不得不举起了反叛家族的大旗。对于这突如其来的一切，元就也别无选择。兄弟手足相残。

第四回 兄与弟

决别之时 出逃的元纲被尼子家杀掉，使元就非常感慨：战火还要燃烧多久？希望自己的后代不要再经历残酷的战争。大内义隆亲率大军为了夺取尼子的银山城，大内义隆亲率大军来袭。尼子晴久命令毛利、吉川和安芸的贵族阻击大内军，这时，解决了内部纷争的元就再次出战。分兵两路作战，要小心敌人背后的偷袭。

第五回 盟主的条件

吉川元经战死，在临死前，他嘱托元就照顾吉川家。元就越来越不想再为尼子而战，这时，在大内的居城“鸿之峰”，大内义隆打算把元就拉回自己的阵营成为得力干将并让自己最得力的家臣去劝说。元就心里烦闷，在寺里散散心的时候恰巧遇到了大内的家臣。经过反复思考，元就决定重新投入大内家，并接受了条件，让儿子到大内家的居城去住当人质。回到家里，正巧碰到了儿子少辅太郎，看见如今的太郎与当初的自己是多么的相像啊，今后的毛利家就要靠他了。而现在正是锻炼的机会，听完了父亲的嘱咐，年轻的太郎决定前往“鸿之峰”城。尼子经久在得知毛利背叛的消息后，大为恼火，下令武田全力进攻打毛利，这一消息被毛利家的忍者探听到了。为了生存于乱世，元就感到机会终于来临，这时郡山四周的群豪一起举兵，为了纠合他们，建立能够与尼子、大内家对抗的势力，统一安芸，元就出兵平定安芸。注意东方的村庄有义贼相助，西方的强盗出现会攻击我方。



第六回 出云之虎

自从平定安芸之后，已经过了好几年，元就的三子出生了，在大内家当人质的太郎也一切都好，元就和妙姬商量把长大成人的女儿嫁给自己最得力的家臣（随便那个都行）。大内家的当主兴义去世后义隆继承家业。尼子趁机举兵再次进攻，他纠集了所有余部，打算倾尽全力一举打垮大内和毛利，但在其势力中，不论武田还是吉川，都不愿意打这场仗，形势十分复杂，而大内义隆也想趁机削弱毛利的实力，决定先按兵不动，元就面临严峻的考验！

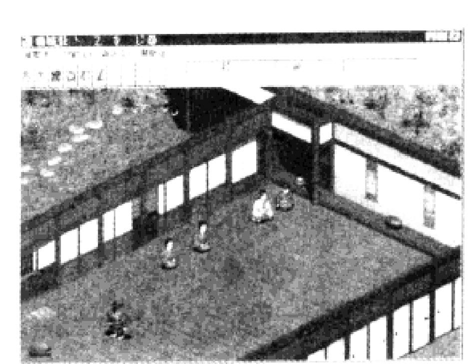
第七回 愚蠢的行军

转眼又是几年过去了，三儿子得寿丸已经长成了个翩翩的美少年了，而且大内派人来说长子隆元，也就是太郎就要回来了。毛利家现在的势力也日趋强大，安芸的小早川家派人来见元就，他们的兴景主公病故，他们打算请毛利将其中儿子过继到小早川家作为养子继承家业。有了小早川家的帮助对元就来说，是个增强实力的好机会。最后，权衡利弊，元就还是决定让得寿丸到小早川家去。此时大内打算趁尼子经久去世发动进攻，但由于其指挥的严重错误，致使大内军吃了败仗，大内军面临如何撤退？俗语说：三十六计，走为上计。而且最后逃离点附近还有敌军埋伏。还是快点跑的好。中途伏击的山贼头目可以说服回来，其他人走得越快越好，速度慢的可以拦击敌人。回合树不多，快逃吧！

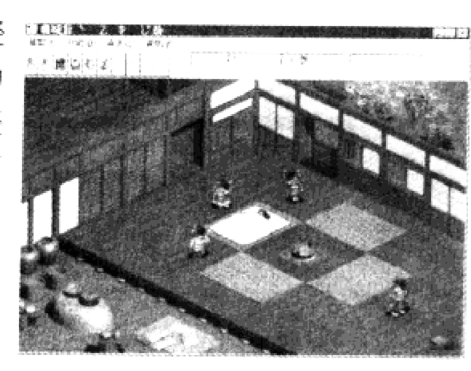
第八回 百万一心

由于毛利和小早川的断后，大内义隆才得以退却，经此一战，大内军元气大伤。尼子经久再次蠢蠢欲动了。经过短暂的修养，尼子最精锐的部队“新宫党”出发并且目标指向毛利的盟友小早川，毛利别无选择只得应战。保护好盟友不要被敌人攻下，否则失败，不用过快冲向敌人。

第九回 三箭遗训

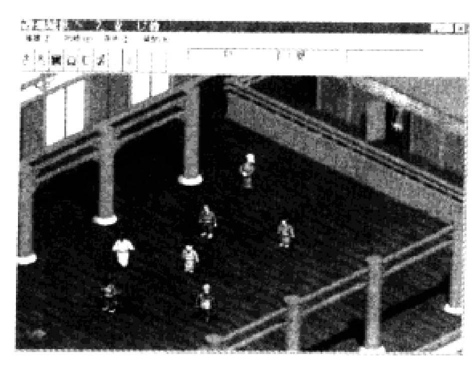


击退尼子后，双方都损失惨重，战争暂时进入休眠期。但暗中的争斗仍在



继续。毛利的盟友吉川家的当主兴经对毛利不满并处处恶意留难毛利，为了吉川家的安宁推翻了兴经，另立经世为当主。并请人到毛利家传信，打算请元就的次子到吉川家做少主，以巩固自己的势力。小早川的重臣乃美宗胜也来见元就，打算让毛利三子得寿丸做小早川家的少主，使小早川家和二为一。经此一来，毛利、吉川、小早川三家终于联合起来，这样元就的势力越来越强大了。这时，陪伴了元就几十年的爱妻妙姬在最爱的丈夫和三个儿子的看护下，静静地离开了人世，享年四十七岁。在毛利家的后山，元就把三个儿子叫到一起，每人分给他们一只箭，叫他们折断了它，然后再递给他们三只箭，可三人不论怎么用力，也无法将三只箭折断，称之为“三箭遗训”。

第十回 叛将陶晴贤



大内义隆非常喜欢元就的长子隆元并决定把女儿嫁给他，为了保持和大内的关系，元就同意了这场政治婚姻。毛利隆元外出来到一寺庙，见到一个叫安国寺惠琼的和尚，两人谈得很投机，隆元没有表露自己的身份，但他也不知道眼前的和尚就是当年出家的武田之子竹若丸。大内义隆越来越沉迷于歌舞，日夜不问政事，而第一猛将陶晴贤虽然有进谏，无奈义隆无法听入，终于陶晴贤发动了叛变，迫使大内义隆自杀。这消息让毛利得知后十分震惊，虽然也看不过义隆的做法，但也知道陶晴贤过于冲动了。

第十一回 谋略

陶晴贤立义隆的侄子当主，面临是战是和的抉择，元就在和三个儿子商量后，决定与之一战，但首先要去除尼子对自己的威胁，而当务之急的就是分裂尼子家，铲除尼子家最强的大敌新宫党。元就真不愧是战国第一战将，凭借自己的智慧终于仅以一纸书信致使尼子杀掉了“新宫党”。剩下的就是全力对付大内叛将陶晴贤。

第十二回 奇袭严岛

毛利军不善水战，而陶晴贤军水军完备。元就在再三考虑下决定在严岛筑城，诱叛军来攻，原本谨慎小心的陶晴贤率军前来。备后的第一智将和第一猛将终于见面了。在平定叛军后，安芸基本已在毛利家的控制之下，战国第一智将毛利元就终于踏出了统一战国的第一步！毛利家的水军不多，让运输队跟上疗伤，多用水军的计谋。

[第二篇 七国转战篇]

第十三回 傀儡大名

虎视眈眈的尼子和野心勃勃的织田。军师志道广良年事已高，决定退隐，并让儿子志道广忠接替自己的位置。在尼子一方，为了替山中满幸报仇的儿子山中鹿之介开始行动了。

第十四回 丰后的枭雄宗鳞

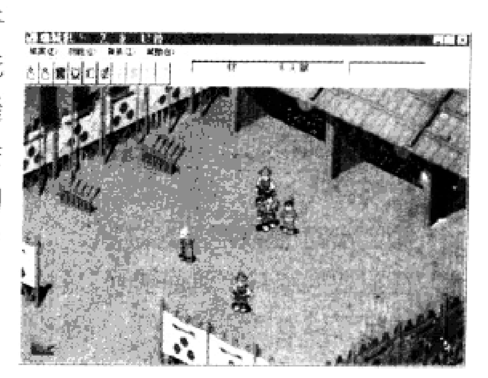
叛变大友的秋月家的儿子来找元就请求援军，为了不引起与大友家的纷争，毛利决定只给他资金上的援军。尽管如此大友还是前来进攻，并攻下了门司城，为了防止大友的进一步侵占，元就打算夺回门司城。

第十五回 尾张的风云人物

织田信长正面临今川的进攻，今川家两万人的军队与信长那只有几千人的军队相比实力上相差悬殊，信长没有取胜的机会。但是怎样看来都是个傻小子的织田信长在桶狭间，利用大雨滂沱和敌军士气不高而且毫无准备的机会。信长发动偷袭，使今川军全军几乎覆没，日本历史上称之为“桶狭间合战”。此后，织田信长的势力不断地增强。为了进一步统一天下，元就决定进攻尼子家，并留下隆元守城，大军开始进攻。尼子晴久去世，尼子义久上任，准备全力迎击毛利。同时，元就一生的夙敌“山中鹿之介”告别母亲和夫人，踏上了讨伐毛利家的道路。注意银山城海滩附近有宝物可挖掘。

第十六回 元之死

为了全力对付尼子，元就打算和大友讲和，大友也想暂时停止和毛利的战争以全力对付国内的叛乱，于是，双方签定了议和书。山中鹿之介加入尼子军成为尼子家十勇士之一，剩下来的尼子残部开始商量对付毛利的对策，并且把矛头首先指向了毛利隆元，隆元在会合元就大军的途中去会见了安国寺惠琼，由于长时间受到



佛法的熏陶使惠琼看破世事，不打算再向毛利报复了，两人成为好朋友，惠琼心中多年的乌云也消散去了。在回去的途中，隆元不幸被尼子的忍者暗杀，隆元托付安国寺照顾自己的儿子辉元。得知这个消息，毛利家举家沉浸在悲痛之中，并以攻下尼子居城月见富山为隆元报仇。

第十七回 月见富山城攻克战

全数歼灭尼子残部后，尼子义久自杀宣布尼子家灭亡，元就见山中鹿之介是个人才，不忍心将他处死，将他关押起来，却被其逃跑了，看来毛利家与山中鹿之介的恩怨还远没有了结。

第十八回 伊予援军

连番征战后，元就终于统一了西部地区，他却因为长久的劳累病倒了，为了修养元就决定一年之内停止一切战事，并密切留意着东国的信长。此时的信长也已经平定了周边的诸国，并以稻叶山城为居城成为东部最大的领主，他也正注视着西边的毛利。时间一天一天过去，毛利、信长，这战国最强大的两者之间的战斗已经是不可避免。一年之后，在吉田郡山城，隆元的儿子辉元已经是个少年了，而毛利的两大重臣国司和儿玉也年事已高，并让自己的儿子接替自己。然而这时平定了内乱的大友宗麟却终于开始行动了，举兵进攻伊予城，修养了很长时间的元就应战。



第十九回 来击

在京城，信长会见大将军足利超义，打算与和毛利交好，以应付敌人。此时，大友家又发生了叛乱，为了防止毛利趁机进攻，大友的各盟友对毛利形成了包围网。而山中鹿之介和尼子的后代正在准备举兵对抗毛利。这时三村元亲来找毛利，告诉元就宇喜多直家占领了备中，请毛利出兵，毛利正在思索，信长的第一家臣羽柴秀吉带来了信长的礼物。这时，发动叛乱的大友家臣也来请毛利帮助，元就决定，趁此时机进攻大友宗麟："筑前进攻战"。

第二十回 复兴尼子家之梦

在打败大友并击溃包围网之后，积劳成疾的元就，终于病倒了，返回居城修养。鹿之介在京见到了尼子的后代孙四郎，请他前来主持尼子家，羽柴秀吉将鹿之介引见信长，为了多添一只对付毛利的棋子。信长答应帮助他，而此事恰被毛利的忍者萤探听到，回报元就，年事已高的元就打算归隐，让孙子毛利辉元即位，恰在此时，尼子家残部进攻月见富山城，元就披挂上阵，这也是战国第一智将的最后一战。抓住了鹿之介，仍然宁死不降。在京城，信长和家康正为平定四周而奔忙。此后，鹿之介再次逃跑成功。

[第三篇 逐鹿天下篇]

第二十一回 三箭誓言

正在卧床之中的元就找来了安国寺惠琼，辉元、吉川、小早川，嘱咐他们记好当初三箭誓言，毛利家永远百万一心（这也是妙姬的遗训），把毛利家业继承下去。随后，战国历史上的第一智将毛利元就终于在两个儿子和继承家业的孙子辉元的看护下走完人生之路。元就死后，将军足利义昭为了打倒信长而举兵。政变被镇压了，而义昭却偷偷派人送信给毛利，要他派兵攻打信长。此时的鹿之介正在但马城中筹划下一次的进攻，但元就已经不在了。接手毛利家业的辉元在深思，感到自己无法支撑偌大的家业，这时萤送来了将军足利义昭的信，对辉元开导。使辉元重新振作。辉元请安国寺惠琼去见信长，请他和义昭谈和，并让义昭回京。这时，清水告诉辉元宇喜多从备前杀向备中，村上，尼子残部也纠集在一起准备进攻正在年幼之中的辉元。

第二十二回 新的敌人

义昭并不打算与信长和谈（由于他对信长的怠慢一直怀恨在心），却亲自来找辉元，要他和本愿寺、上杉一起讨伐信长，辉元本不打算同意，此时本愿寺的使者前来请毛利增援，在听说信长残暴的镇压本愿寺的农民并且对之残杀的事情后，为了毛利家的将来辉元决定出兵讨伐信长。

第二十三回 鹿之介之死

信长派家臣秀吉去对付毛利，山中鹿之介把握了这个机会前来要求前往，首先攻下了宇喜多的上月城，宇喜多前来向毛利求援。辉元打算先劝降长治，接着对上月城进行反攻。守卫城池的是带有强劲的大炮和枪支的尼子残部和鹿



之介，尽管这样，也无法抵抗比之更厉害的毛利军。尼子胜久自杀，活捉鹿之介，为了化解仇恨，辉元决意说服他，而打算保存实力，以备东山再起的鹿之介表面上假意应允。恐怕活着离去鹿之介又会给毛利家带来麻烦的众家臣，让忍者阻杀了在回去的路上的他。

第二十四回 湖上之忠义

秀吉不断说服四周的贵族投靠信长，这使信长的势力不断扩大。秀吉率军进攻但马、因幡、伯嗜，并包围了支城鸟取，辉元派吉川经家前去援救。秀吉使计买走了所有的粮食，使鸟取城粮食无法供应，鸟取被攻下，吉川经家切腹。秀吉进而攻击高松，以给与备中一国为条件劝降清水宗治，遭宗治拒绝，遂执行军师黑田官兵卫的计策，在城的四周筑长堤，水淹城池。辉元迫于无奈，准备和秀吉讲和。信长没收了大将明智光秀的领地，命他去攻打毛利以夺取新领地，一向怀恨在心的光秀决定叛变并火烧本能寺，史称“本能寺之变”。接到消息的秀吉急于回军讨伐光秀，答应与辉元和谈退兵。辉元得知信长已死的消息，于是马上率军追击并干掉了秀吉。



第二十五回 红色琵琶湖

击退秀吉后，辉元打算上京讨伐光秀。明智光秀没有找到织田信长的尸首，又得知秀吉战死，毛利准备来击，便派人到毛利处，打算和谈，并要毛利交出将军。辉元觉得这是个天大的好机会所以拒绝和谈，继续指挥大军浩浩荡荡前进。

第二十六回 京之怨灵

终于消灭了劲敌明智光秀，现在就只剩下了德川家康。家康也知道眼前的辉元是最大的敌人。为了阻止毛利的大军，他打算与织田信雄、柴田、泷川家一起包围毛利，萤探听到了这个阴谋。在告之辉元得知后，决定抢先发动进攻剪断包围网。而这时，元就的次子元春被一蒙面人刺伤，只好让兴广出阵。

最终回 决战

毛利辉元返回安土城，家康则想进攻章城，以那里为据点进攻安土城，辉元得知后，决定在两城之间的关原迎战。在广阔的关原上，竟然出现了山中鹿之介的身影，原来是与之极为相似的儿子。而且就是他刺伤了元春。看来毛利家和山中鹿之介之间的种种一切都将在这场中结束。战后，德川家康逃跑。辉元率领毛利军乘胜追击，来到了曾经是信长“天下布武”的居城，与德川家康展开了最后的决战。

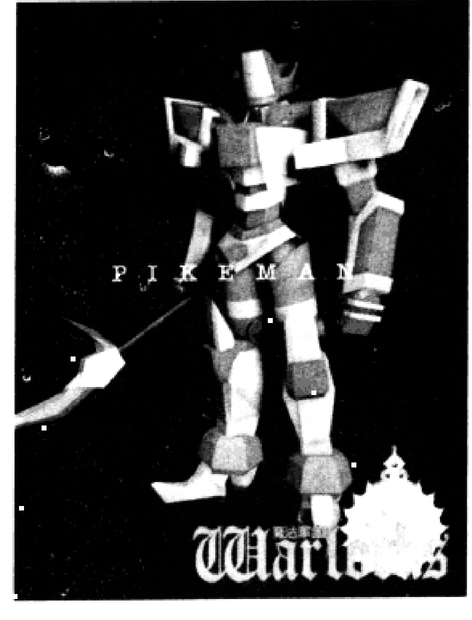
第二十九回 “战”

终于，不敌辉元军的德川家康败走，受到贼寇的袭击。最后，满身伤痕的家康来到海边，回想起过去的一切，这里是那么的熟悉。“人间五十年 去世晃如梦幻 下天之大 岂有长生不灭者……”

魔法军团

简介篇

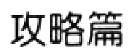
故事发生在一个充满魔神机甲（Warlocks）的玄幻世界——Hope。Hope 年历 2000 年，Hope 受到“星际盗贼”的袭击，当时的皇帝查里二世率领全国军民奋起抵抗，最后出动了“终极武器”才把敌人击退，可惜代价是巨大的，Hope 不但失去了国王，而且生态环境受到严重的破坏，能生存下来的只有数十万人，过着极其艰苦的生活。不久，Hope 星球上出现了一个传说，传说中 Hope 的北方有一片乐土，那里有未被污染的水，事物及各种物资，人们称之为“圣灵之地”。五十年后，Hope 生机再现，而主角泰利的村庄经过十年的辛勤工作，终于储够资源购买“净水器”，由于 Hope 仍然处于无政府状态，治安很差，因此请了两位雇佣兵加上村长的孙儿泰利进行护送任务，一段曲折离奇，爱恨交织的冒险旅程随即展开……由于串场剧情十分轻松逗趣，而战斗场面则昏天暗日，所以它能让你在悠闲中品尝着刺激。



游戏有不少新的特点，首先它取消了武器店，道具店等的图象界面，转到了进入战场前的备战界面中，以下拉菜单选择，十分方便体贴玩家，而且因为使用的是魔神机甲，所以魔法与装置系统都比较特别。魔法有火，风，冰，林，地狱等等，均可通过购买来装备，不同魔法的效果和攻击范围都有不同，如冰类在伤敌人的同时，还可冻结敌人，而风类则可大面积地伤害敌人……魔法的施展画面极尽华丽，匪夷所思，而且不同等级的魔法画面完全不同，施展时还能指定所用的 MP 值百分比，若使用 200%，不但威力可强大数倍，还可能出现超强必杀击，那画面……装置是指魔神机甲的功能增强配件，有防护罩，瞄准器，升级器，雷达等等，也均可通过购买来装备，功能各异，任君选择。另外，武器随着熟练程度日增，可发出威力惊人的“奥义”攻击，不单如此，人物与人物之间亦可使出“合击技”进行攻击，画面的精彩，保证你没见过。进入战场后，你就会惊讶地的发现，不但背景的 3D 画面静中带动，连所有造型各异的 3D 魔神也都在跃跃欲试地待机，动感十足（包括操作菜单）。不知各位在玩传统 SRPG 类的游戏时，有没有遇到以下的情况：移动人物后，经过一重又一重的武器选项后才发觉你想攻击的目标不在范围之内呢？《魔法军团》开发了一套操作界面——TFS（Target Forcast System 的缩写，中文译名为“目标预报系统”），其特色在于：玩家在选择移动目的时已能清楚知道可以攻击那里，不会造成漫无目标的困扰。

游戏的难度不低，尤其在前几关，主角泰利只有一具残旧的魔神机甲（Warlocks），攻击力和防御力都很低，又不能装备高级的剑器，所以过关不易，但你只要坚持几关，等泰利正式当上了雇佣兵，回报就会让你惊喜（情节也会让你惊讶）。钱在《魔法军团》中是十分重要的，每次战斗结束，你就会得到一笔报酬，但它会自动用来维修你的魔神，如果你的军队在最后一回合有大的损伤，那将会扣除不少的报酬，所以保证人员不退场和在最后一回合要疗好伤十分重要。购买装备时尽可能要顶级的。免得以后要折半换件。记住，购买后要马上装备。

《魔法军团》是由香港著名的游戏制作公司 GAMEONG（劲一番）出品，玩过《大富翁之破坏超人》的朋友，对 GAMEONG 的美工一定有信心，而且此作有着突破性的飞跃，包你惊喜。



攻略篇

首先要再次提醒大家，钱是十分重要的，在每一关结束时，你会得到一笔酬金，但会因修补你的 WARLOCKS（魔神机甲）而减去一部分（到后来可能是全部，甚至产生负数），所以要尽量保证你的 WARLOCKS 在最后一回合是满血（通过休息或治疗）。

在前几关中，由于泰利还没正式成为雇佣兵，WARLOCKS 残旧落后，想买把高级一点的剑都不行，攻击力和防御力都很弱，所以要注意保护，同时也要在穆尔兄妹的掩护下获取经验值。人员加入队伍后是不会离开的（除了凯特），放心练，放心买。装备尽量买高级

的。武器不要经常换，一来浪费钱，二来你要不断使用同一武器，才能修成终极奥义攻击“气杀”，而换武器后又要重新修起，所以最多换两次较为恰当。在魔法中，“森林”是点击，“火炎”可列击，“风”能面击。赐安，赐福类魔法也分个人和群体效力。移动时是可显示攻击范围的。被攻击时如选“反击”项则防御力会减低。要注意，如用百分之五十的魔力去攻击，魔法一般都会失效。在战斗中要懂得运用穆尔兄妹的合击技。

第六关：你的任务是护送等级只有1的凯特下至山脚，由于敌人是打不完的，总保持在一定的数量，所以此关较为难过，但也是升级的好机会。首先把来到山顶的敌人干掉，然后守在下山的头几级石梯上。别忙着下去，要利用高处的优势，打那些不能还击的敌人，以增加经验值。到一定的时候，让敌人集中在附近的山地，派一名最高级的队员引开一下敌人（别杀，防御即可），保证下山的路畅通，然后让凯特直往下冲，再派其余队员挡住敌人的追击，便可过关。

第七关：要求你在十回合内把敌人消灭。对于已过上一关的你，这只是小菜一碟。

第八关：布满陷阱的死亡沼泽。

胜利条件：所有成员到达基地入口。失败条件：我方任何一人被灭。

此关的怪物也是打不完的。通过查理的移动选择可发现地雷的分布，因而他最好后走。基地的入口不在山顶，而在正前方一小型建筑群前，人员到达便会逐个消失，要注意先恢复后进入。

第九关：没有生命的敌人。

胜利条件：敌人全灭。失败条件：泰利被灭。

此关会出现没有生命的机械警卫，它们的机枪攻击距离远，而且当损伤到一定时，会冲上来做自杀式的爆炸，欲与你同归于尽，你要小心应付。

第十关：黑盒是什么。（条件同上，因难度不高，故略）

第十一关：抢劫。

胜利条件：消灭所有头领。失败条件：无法在十八回合内消灭头领或泰利被灭。

此关有三名敌军头领，分布各处。你可兵分两路杀敌，如等级够高，把追兵也一并干掉，再剩一小头领，然后休息复原。

第十二关：患难见真情。

胜利条件：敌人全灭。失败条件：泰利无法在三回合内逃离战场或被灭。泰利在一开始就直冲靠边，便可离开。其余人只管杀敌。

第十三关：惊人秘密，续！

胜利条件：亚当被灭。失败条件：亚当逃离现场或泰莉被灭。

不用走大路，一开始就向前冲，挡我者死，再围着亚当打。

第十四关：再遇三人组。

胜利条件：敌人全灭。失败条件：泰莉被灭。

这回加入了骗取黑盒的姐弟三人组，虽然等级不高，但他们的姐弟合击技可不容忽视。

第十五关：最后十二小时。

胜利条件：于二十回合内全员登上飞机。失败条件：我方任何一人被灭。先把后面的敌人干掉，再往前冲，消灭全敌后，注意不要太快进入机场。

第十六关：圣灵之地。（略）

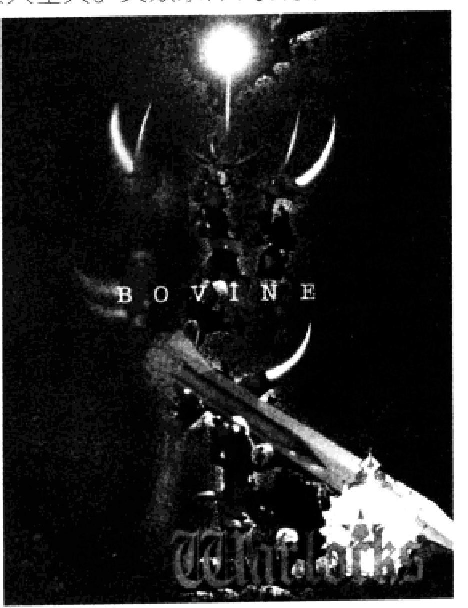
第十七关：圣灵之地，续。

胜利条件：于三十五回合内到达出口。失败条件：我方任何一人被灭。

这关的地图很大，要注意有吸血陷阱，能让你不知不觉地损伤，但查理有地图。机械警卫强悍了不少，在后面不要贸然单独进入敌方的群体攻击范围。

第十八关：圣灵之地，完。

胜利条件：敌人全灭。失败条件：泰利被灭。

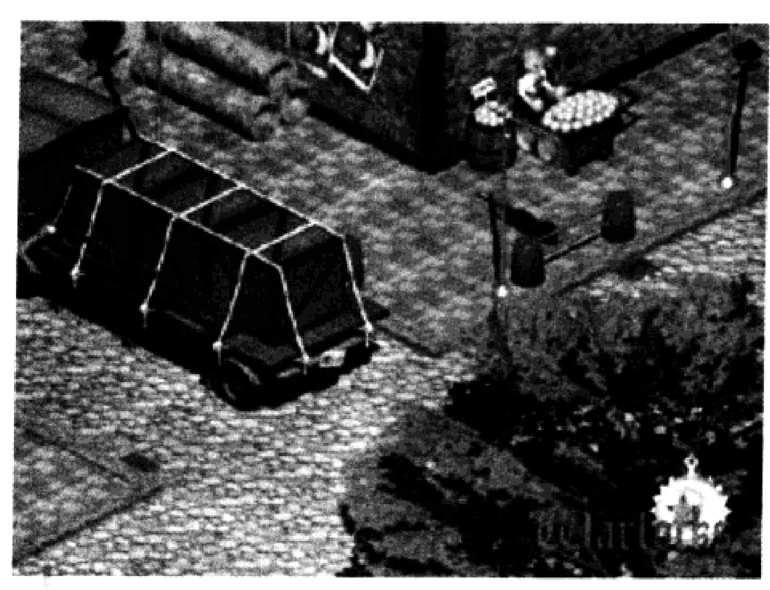


踩踏板可开门，但人一离开，门就会自动关上。所以每处要留一人，第一处不要留最差的，因有追兵，或可合力先把追兵杀了。注意在最后还会出现大量的伏兵。

第十九关：危机，终极武

胜利条件：休斯被灭。
失败条件：我方全灭。
如等级不够高，应先将四周的敌人歼灭，再接近休斯，因休斯可不是一下能杀掉的。

最后，爷爷藏在项链的一封信，使泰利的身世大白，也结束了这段精彩的冒险旅程。



关于秘技

玩战略游戏，我一般不喜欢用秘技，若用了，就把一个好游戏给糟蹋了。如果你只是想看完所有的过场动画，你可在主菜单中选择“动画观赏”。如果你真的需要秘技，那，装备“升级器”吧！它可在你有困难之时，“重头拾起”之际，不知不觉地帮助你……

短评

此作的画面在同类游戏中可说是顶级的，游戏有不少的特色，故事既紧张刺激，也风趣幽默。但剧情路线单一，不如《超时空2》的几何级路线耐玩，且仿造成分大，很象《时空道标》系列，不过足以证明GAMEONE公司的实力强大，香港还是有好游戏制作公司的，希望他们能越做越好。

星际争霸

操作指南

操作菜单，

[Alt + S]

游戏进度存档。



[Alt + L]

读取进度。

[Alt + O]

游戏选项菜单。

“+”增加速度

“-”减慢速度。

空格键：传递信息，当生产出新的单位或者发生特殊情况的时候，按下空格键就可以赶到现场。

CTRL +（1-9）：对部队进行编组，不过一个部队最多只能有 12 个士兵。

单击（1-9）：选定编组；双击：选定编组并回到编组为中心的屏幕区域。

SHIFT + 选择单位：当你已经用鼠标括了一个组的时候，再用鼠标选择一个单位的时候。如果这单位已经是上面的那一组的成员的话，就从那一组中删除。如果这个单位还不是那一组的成员的话就成为那一组的成员。

SHIFT +（F2，F3，F4），在屏幕留下标记，当你按 F2 - F4 的时候就可以返回留下标记处。

CTRL + C：以已选择单位为中心。

TAB：隐藏/打开地形（在左下角雷达处）。

SHIFT + 回车：发送消息给所有人（多人游戏）。

Ctrl + 回车键：发送消息给盟军。

另外要注意的是：当你对已经选择的单位按下鼠标右键指向目的地的时候，它们会丢下手上的活去干，例如采矿兵种将去采矿，攻击单位进行攻击。而如果你用 ATTACK 等命令的话，它们会在行军途中会做出攻击路途中对它们攻击的敌方。这样可能会令损失减少，不过行军时间就要变长。

攻略篇

Protoss 族是三个种族中比较优秀的种族，不但科技先进而且身上还有能量场保护（敌人攻击后将攻击它们身上的能量场，但是被攻击后的能量场会随着时间的推移而慢慢恢复或者你可以回去基地的建筑中恢复）。为了平衡三方的力量，Blizzard 把人类种族的其中一武器作为摧毁 Protoss 族身上的能量场，这时消失了能量场保护的单位非常危险（因为本身的 HP 比较其他种族低）。Protoss 族拥有这样的本领所以使它们成为游戏初期非常厉害的兵种，也很适合打闪电战。

下面就介绍建筑物及其特点：

1。Nexus（**基地中心**）：

生产采矿工人和收集采矿工带回来的资源并进行加工处理，需要 400 单位的矿石。

2。Pylon（**能量提供点**）：

部队的生产上限由它决定，就是说如果 Pylon 建造得越多就能生产越多的部队。另外，建筑物的建造需要在它的提供范围内，否则不能建。小心保护它的安全，如果炮台没有了它提供能量的话… 需要 100 单位矿石。

3。Assimiator（**气体收集处**）：必须建造在气体矿源上。需要 100 单位的矿石。

4。Gateway（**地面部队生产处**）：需要 150 单位的矿石，能生产出 Zealot，Dragoon，Templar 部队。

5。Forge（**地面部队升级所**）：对地面部队提供升级攻击力和防御力的地方（升级时对所有同种部队进行升级，如对 Zealot 升级的话，所有 Zealot 都能升级）。需要 200 单位矿石

6。photon Cannon（**光子加农炮**）：非常强大的防御炮塔，能对空中和地面部队打击近 20 点的伤害。在初期的时候是最好的防守利器，不过后来的日子开始难过，因为敌人有些兵种能在它的攻击范围外悠闲的开枪。所以与 Dragoon 一起防守比较好。需要 150 单位矿石和 Forge（地面部队升级所）的支持。

7。cybernetics core（**空中部队升级所**）：与 Forge 的作用相似，对空中部队进行升级。需要 200 单位的矿石和 Gateway（地面部队生产处）的支持。

8。shield Battery（**能量场补充所**）：对能量场损失的部队进行快速补充。需要 100 单位的矿石和 Gateway（地面部队生产处）的支持。

9。Robotics factility（**机器人生产厂**）：由于 Protoss

族人在宇宙中的数量不多，所以很多时候需要机器人的帮忙。这里可以生产 Scout, Carrier, Arbiter 部队。需要 200 单位的矿石和气体以及 cybernetics core(空中部队升级所)的支持。

10。Cited of adun(**升级 Zealot 移动速度处**):还是作为修建 Templar Archive 的地方。需要 200 单位的矿石和 100 单位的气体以及 cybernetics core(空中部队升级所)的支持。

11。Robotics support Bay(**机器人能力提升所**):能提升 Scout, 和 Carrier 的能力。需要 50 单位矿石和 100 单位气体以及 Robotics factility(机器人生产厂)的支持。

12。Fleet beacon(**飞机升级所**):提供对飞机的移动速度的升级。需要 300 单位矿石和 200 单位气体以及 Stargate(飞机制造厂)的支持。

13。Templar archives(**圣堂武士生产所**):提供生产圣堂武士与技能学习的场所。需要 100 单位矿石和 200 单位气体。

14。Observatory(**侦察飞机提升所**):提升侦察飞机的各种指标。需要 150 单位的矿石和 100 单位气体。

15。Arbiter tribunal(Arbiter **飞机能力提升所**):提升 Arbiter 飞机的各种指标。需要 200 单位矿石和 150 单位气体，需要 Templar archives(圣堂武士生产所)和 Stargate(飞机制造厂)的支持。

介绍完建筑物后轮到兵种了:

首先是地面部队:

1. Zealot

攻击力:16

防御力:1

能量场:80

体力:80

武器是手上两把利刃 Melee Psionic Blades, 虽然只能近距离攻击地面部队，但是在初期时对比敌人初级兵种显得强大，而且速度快，只要一大队冲向敌人。我想能很快解决战斗。

需要 100 单位矿石。

2。Dragoon

攻击力:20

防御力:1

能量场:80

体力:100

武器是上身发出来的能量球。已经是对地对空的优秀兵种了。作为早期进攻兵种和后期的防御兵种来说，最适合不过。需要 150 单位矿石和 50 单位气体。

3。Templar

攻击力与防御力都没有(即使有也是很少)。

能量场:40

体力:40

虽然它并不能与敌人进行肉搏战，但是它经常是不战而损人之兵的魔法师。特有的法术已经够敌人受的了。

Psionic storm: 能量风暴能对一定距离外的敌人进行一定范围内几乎毁灭性的打击，消耗 75 单位能量。

Hallucination: 镜像 能对己方兵种复制出两个外型比较相似的幻影，没有攻击能力而且会消失。不过，如果你复制一大队这样的幻影出来，然后冲向敌人，而其他的则在后面配合进攻。当敌人最后才发现的话。已经太迟了，相信你靠它能稳赚一笔。需要 50 单位矿石和 150 单位气体。



4。Reaver

攻击力:100

防御力:0

能量场:40

体力:100

移动速度很慢，就与它的外型一样：像条虫子一样慢吞吞的爬。不要被他的外型欺骗了，其实他是地面部队中攻击力最强的兵种。Scarab 是它制胜的关键，当 Scarab 发完了后就要补给。与 Templar 一样只能躲藏在队伍的后面，在双方火并的时候就是它偷袭的好机会。不过，敌人的飞机很照顾它，所以小心保护好它。需要 200 单位矿石与 100 单位气体。

5: Archon:

攻击力:30

防御力:0

能量场:高达 350

体力:10

由两个 Templar 合体出现的 Archon 是 Protoss 家族的王者。由于其拥有 350 的能量场保护，所以它的威力惊人。就是由于它的体力很低，所以不适宜大量生产(如果给 Terran 族扫掉了能量场的保护，Archon 走哪啦?)。而且由于它很迟才能出现，所以 Terran 也有了应付的武器。让它来对付恶心的 Zerg 倒不错。

空军部队:

1. Shuttle

攻击力:没有

防御力:1

能量场:60





体力:80

作为运输机种，它的作用当然是用于偷袭。需要 200 单位矿石。

2. Scout

攻击力：空 24/地 10

防御力:1

能量场:100

体力:150

Protoss 在空中可以说得上是非常强大（就是由于有了它），而且配合 Reaver 的进攻能使敌人非常非常的头疼。

Zerg 族的空中补给单位飞行速度慢从而给了 Scout 很大的机会，所以掌握好 Scout 的使用对胜利有很大帮助。需要 250 单位矿石和 200 单位气体。

3. Observer

攻击力:0

防御力:0

能量场:20

体力:40

只要敌人发现不了它，那么敌人的一举一动就逃不过你的眼睛。如果让它跟着 Scout 上路还可以发现隐藏的敌人，另外通过升级还能拥有冻结敌人行动的能力。如果它快要 GAME OVER 的话，快点传送同伴过来。这样就能源源不断的对敌人进行骚扰。需要 25 单位的矿石和 100 单位的气体。

4. Carrier

攻击力：0，主要靠身上放出来的 Interceptor 小飞机进行攻击。



防御力:1

能量场:150

体力:250

虽然移动速度慢，但是成群结队的出现也能对敌人造成威胁。当敌人进入攻击范围的时候，Interceptor（最多八部）像吸血鬼一样缠着敌人不放。如果 Carrier 被击毁的话，Interceptor 也随着消失。不过，它们的组合主要不是攻击而是分散敌人注意力，因为 Interceptor 确实很讨厌，就想苍蝇一样欲灭之而痛快。所以当敌人应付 Interceptor 和 Carrier 的时候，就是 Scout 进攻的好机会。

5. Arbiter

攻击力:10

防御力:1

能量场:100

体力:150

Arbiter 的最大功能就是能将附近的飞机隐藏起来，想一想，如果你带上一大堆部队飞过去而敌人以为只是一两架飞机飞过来而已，这样就被麻痹。接着想干什么由你了。需要 500 单位气体。

Protoss 族进程：

第 一 关(First Strike)：

任 务：找到 Fenix，摧毁敌人的基地，Fenix 必须活着。提 示：己方的 Antioch 在地图的左下角，Fenix 在那里等着你。生产一大队士兵然后进攻敌人吧！

第 二 关(Into the Flames)：

任 务：保护好 Fenix 并摧毁敌人基地提 示：右上角 15 分钟后 Fenix 和一班随从出现，接着就可以去歼灭敌人基地中心(Cerebrate)。小心保护 Fenix 的安全！

第 三 关(Higher Ground)：

任 务：摧毁 Zerg 族基地。

提 示：己方基地在右下角，而敌人基地在中部地区。

第 四 关(The Hunt For the Tassadar)：

任 务：寻找首领 Tassadar，将它带回 Beacon 处提示：一开始你拥有一名圣堂武士和其他士兵，利用 Psionic Storm 能量风暴打击躲藏在地下的虫子。小心路上的那些 Sunken Colony，不要接近它就行了，来到地图的左上角的基地时发现 Tassader 和 Raynor 正在那里等着你，这时右上角的敌人基地正在忙碌。生产一些 Dragoon，保护好 Tassader 和 Raynor 回到出发点就行了。

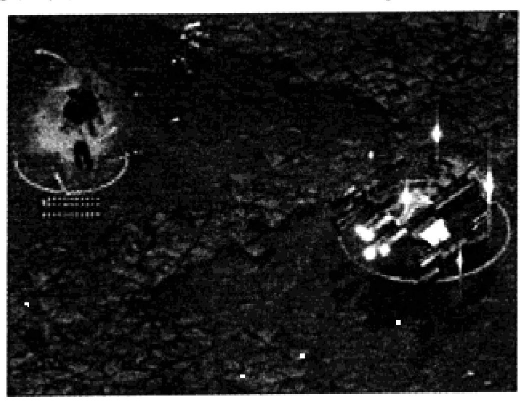
第 五 关(Choosing Sides)：

任务：将 Tassadar 和两名 Zealot 带到“InstallationEntrance”入口。提示：这是一场空战，将大部分空中区域占领之后，让飞机保护好运输机将 Tassadar 和两名 Zealot 运送到地图右下角的入口。敌人当然是不会轻易让你说来就来，这里是 Zerg 族的地头。尽量不要打搅右上角的 Terran 族人。在基地修建些光子加农炮就行了。

六 关(Into the Darkness)：

任 务：营救 Zeratul，Tassadar 必须活着。提 示：很麻烦的一个任务关，一开始你就只有 Tassadar 和两名 Zealot（所以你明白上一关的任务了吧！）。别忘了 Tassader 是 Templar 的首领！让 Zealot 探路，然后 Tassader 施展 psionic strom 干掉埋伏的敌人。走近铁闸，闸

门打开，前面一队 Terran 族 Marine 士兵加入了队伍。就在附近埋伏着一个会自爆的敌人，存档以后看一看它出来的位置，然后取档用能量风暴干掉它。来到右上方，走上楼梯，干掉守在楼梯的敌人。在地图中部附近有一大堆尸体，当 Marine 士兵经过的时候就突然会有 Zerg 族的虫子出现（其他人经过都没事），右下方不远还会有一自爆的敌人出现，让能量风暴送那堆虫子回家。然后顺道干掉自爆的敌人。在左下角的正上方有一 Beacon，踏上后能打开左下角的安全门。进入安全门将 Terran 族的一些火焰兵救出，然后存档，向前左拐的时候将有最后的残存敌人部队做垂死挣扎。消灭了他们后踏上最后的一个 Beacon，返回前一点的门就发现了 Zeratul 和一队 Zealot，这时任务完成。



第 七 关（Homeland）：

任 务：摧毁敌人的基地心脏 the Heart of the Concalve，Fenix、Zeratul、Tassadar 必须活着。提 示：这一关开始，Fenix、Zeratul、Tassadar 就在基地外，而当时还有敌人在攻击他们，把他们带回基地，由于敌人知道基地的存在所以开始的时候进攻的很猛烈。敌人的基地心脏在右下角，所以不一定要消灭两边其他的敌人（左下角和右上角）。

第八 关（The Trial of Tassader）：

任 务：摧毁 Stasis Cell/Prison。提 示：敌人基地在右下角，只有一条小路通向入口，而旁边山上布满炮台。而你的基地在左上角，下面不远处是敌人的小型基地和资源。赶快派 Dragoon 占领这里，接着就是右边的另一敌人基地，这里也有资源，可以作为其中一条进攻路线上的补给基地。左下角有一块重要的山地，旁边就是敌人基地的入口处。不过这是块高地而且没有入口，只能空运部队过来，敌人在这里重兵加炮台把守着。冲入敌人总部里。你发现了一个绿色的监狱（Stasis Cell/Prison），摧毁了监狱后，任务完成。

第九关：

任 务：摧毁 Cerebrate 提 示：你的部队出现在最下方，而前面是埋伏的敌人。两旁有丰富的 Mineral field 和 Vespene 气体，建成基地后，生产一队 Dragoon。发现路上有埋伏的 Zerg 族虫子。空军部队进行清扫战场上 Zerg 族强大的 Ultralisk，但是还要提防的是 Defiler 施展的法术 Plague。这两种敌人最值得你提防。通向左上角敌人基地的路途艰难，歼灭了敌人和基地后，你将发现那恶心的 Cerebrate，让 Zeratul 最后消灭它（右边还有一个）。其他人消灭后它又会出现，所以任务还是留给 Zeratul。

第十关：

任 务：摧毁敌人基地的核心 Overmind，消灭所有敌人提 示：最后的战斗终于来临了，部分 Terron 族将将与你携手消灭 Zerg 族虫子。最后一关敌人当然是非常疯狂作战，不过地图周围都有很多资源可以利用得上。敌人的基地在中部而且非常的大，你还要照顾一下左上角的盟友 Terran 族基地，进攻的重点将是 Terran 族强大的空中巨无霸飞船带领 Protoss 族的地面部队，摧毁敌人基地的核心 Overmind 后，GAME OVER。

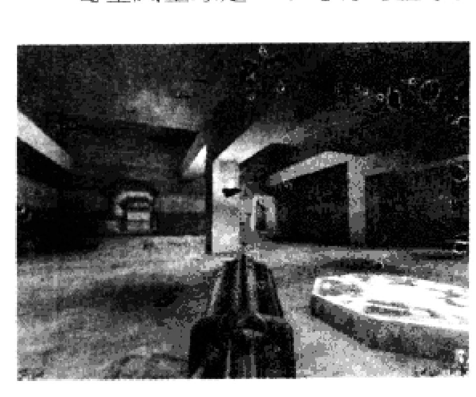
虚 幻

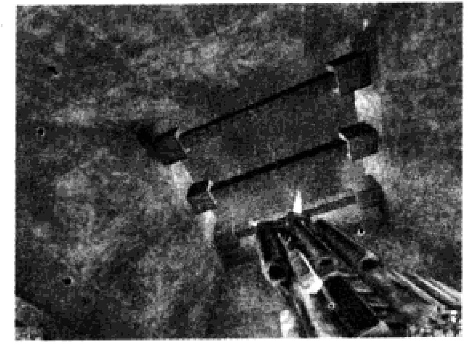
故事背景

故事发生在那茫茫的星海之中。一艘满载战俘的飞船正在太空飞速前进，突然，飞船发生了剧烈的震动，转眼间就在哥里风星堕毁了。由于保护设施的作用，使主电脑还能勉强维持运作，而船内的大部分人员也并没有因此丧生。你是一名战俘（有五名角色供你选择），本来正在为自己的命运而感到烦忧，此时似乎出现了一线生机。但事情并非想象中那么简单，因为你听到了机组人员和犯人们的哀嚎，使你意识到有外星人正在展开屠杀，而你只是一名手无寸铁的囚犯。“不能坐以待毙”，这是你心中沉默的呐喊。为了生存，你决定凭借自己的力量去寻找一条出路。走出囚牢，你发现不少尸体倒卧在地板上，鲜红的血液更加令你感到危险重重，为了自保，你拾起了武器以及一台重要的信息编译器（用编译器在电脑和各种外星文字上可获得重要的信息）。经过一番周折，你终于走出了飞船，踏足于令你感到恐怖的哥里风星球。

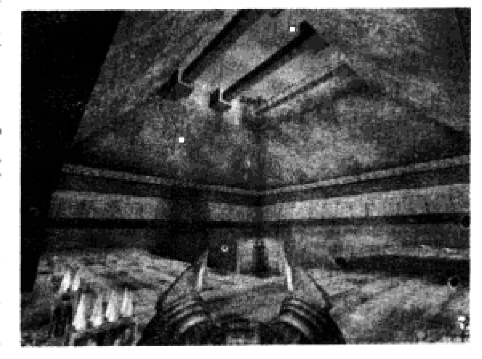


哥里风星球是一个奇特的星球，它盛产稀有元素“TARYDIUM”，这是宇宙中最重要的能量来源，但是由于人们过度的开采，使它变得异常珍贵，许多人会不择手段巧取豪夺以便获取暴利。“TARYDIUM”具有强大的电磁波，会严重干扰宇宙飞船的导航系统，这也是飞船经常在哥里风堕毁的真正原因，这也使哥里风星球成为银河系中的百慕大三角。这里的原住民是热爱和平的纳利人，但是有一天，史可人的宇宙飞船在这里堕毁了，幸存的史可人残暴不仁地占领了哥里风星球，并且奴役纳利人开采“TARYDIUM”。从此以后，任何在这里迫降的生物都会成为他们的猎物，以作娱乐之用，而你现在也“侥幸”地成为了他们的猎物。为了活命，你必须通过 30 多个关卡，经过无数的生死考验方能逃出升天。





《虚幻》的故事剧情十分丰富，充满了 RPG 元素，极具冒险特色，这是剧情单调的《雷神之锤》系列所无法比拟的。在游戏中，你的任务不再是疯狂的杀戮，而是想方设法逃离那虚幻之境。你并不是孤独的，因为那些善良的纳利人会向你伸出援助之手，而敌人也不是一群笨蛋，他们有极高的 AI 跟你周旋，对付他们用蛮干是不行的，每一关都需要你作出仔细的分析，制定有效的攻击方案，当然也少不了灵活的身手。



角色特点

游戏一共有 5 名角色供你选择，其中有 2 名女性和 3 名男性，每个角色的特点都有所不同，有的移动灵活，有的魁梧强壮，不同高度的角色将使你的视角发生变化，但总的来说区别不大，特别是 2 名女性，除了服色外就没什么区别了。

随着剧情的发展，你将能利用变身器（MORPH STATION）进行变身，这是《虚幻》的又一大特色。你可以变身为 4 种不同的生物，在某些关卡大摇大摆地从







敌群中走过，而不需要跟怪物们进行血战，这令人想起 MDK 的某一关内容……

控制系统

CTRL:第一种火力的发射按钮。

ALT:第二种火力的发射按钮。

C 和空格键:控制蹲下和跳起。

<> :左右横移。

DELETE 和 PAGE DOWN:控制枪口上下移动。

/:按顺序选择武器。

1—0 键:直接选择武器。

[ ]键:选择特殊物品。

ENTER:观看编译器显示的重要信息。

pause: 暂停游戏。

ESC:唤出控制菜单。

F4:开启或关闭准星显示。

F5:切换状态小图标显示方式。

F6:快速存盘。

F7:读取快速存盘。

F11:调节游戏画面的光亮度。

F12:改变为视窗模式。

你也可以使用数字小键盘进行控制，同时利用鼠标获得准确的瞄准。

在改为视窗模式后，你可在 VIEW/Advanced options 中改变很多设置，其中的 DISPLAY/NOLIGHTIONG 可以开启或关闭光源处理，对不习惯黑暗的朋友很有帮助（改为 FALSE），但就要牺牲绚丽多采的灯光效果，使游戏失去一大特色。而 RENDERING 可调整 3D 渲染的各种细节，没有 3D 卡的朋友只能调节 SOFTWARE RENDERING(软件渲染细节)。

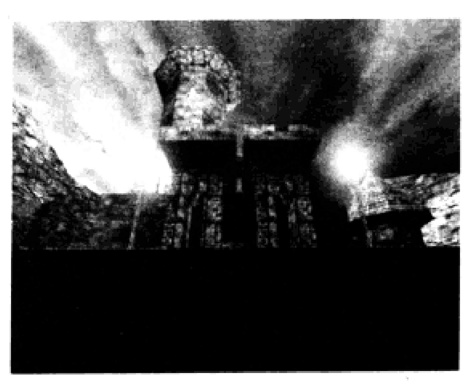
以下是发行商提供的一些重要资料：

武器系统

武器系统革命性的改变让《虚幻》看起来和玩起来很不一样。传统动作游戏的武器都不会出现在《虚幻》中(如机枪、双管猎枪等)，在外太空使用那样的武器也不尽合理。《虚幻》提供了 10 种武器，基本上每一种武器都有 2 种火力选择(CTRL 和 ALT)，而第二火力往往威力较第一火力强大。

电离子手枪(Dispersion Pistol)

这是监狱舰的守卫使用的最基本武器。在它基本的设定中并没有很大的破坏力，但是在经过配件升级后(共有四级)，会变成极具杀伤力的致命武器。电离子手枪会自动填满弹药，所以你不需要去担心它会有用光子弹的情况。



第一种火力：立即性的、低能量的、高亮度的攻击（可以在较黑暗的地方充当火棒），在升级后有很强的破坏力。

第二种火力:投掷性的能量炸弹，通过按压 ALT 键进行持续充电(在升级后可持续充电到 500 点)。

自动机枪(Auto Mag)

这是一把易于操作的机械性射击武器(每发十颗子弹)。请试着去数数看每次射击完后所剩下来的子弹数，以防你在子弹用完后尚未知情。

第一种火力:基本的射击，精准而且缓慢。

第二种火力:侧面射击，较不精准但发射率较快。

弓箭弹(Stinger)

这铁定是极具攻击性的人所发明的，弓箭弹的弹头装有爆炸性的炸弹，在第一种火力下的杀伤范围很广泛，但是第二种火力的爆炸力更强。

第一种火力:快速、分裂式的攻击。

第二种火力：一次射出四道攻击，但是填充速度较慢。

光能枪(ASMD)

如果它的能量收集到最充足的时候，会一次全部发射，其破坏力足以摧毁一栋建筑物。和一些小型能量式的攻击武器比较的话，每一次 ASMD 的射击都足以破坏所有的目标。

第一种火力:集中能量式的快速光能攻击。

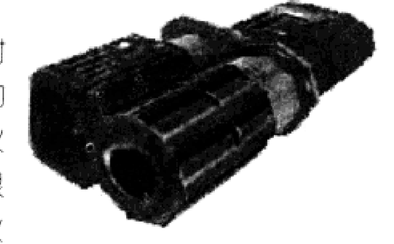
第二种火力：无可计算的破坏力，可迅速地摧毁一切。

八炮弹发射器(8 - Ball Launcher)



该武器是拿来摧毁核心部份的。八炮弹发射器在发射时会同时射出火箭和榴弹炮，可单发或一次发射六颗。火箭在接触到物体后引

爆，而榴弹炮则是发射后两到三秒后引爆。把你的目标攻击群对准中央攻击后，八炮弹发射器会锁定目标攻击。



第一种火力：发射火箭。按住发射不放的话会自动填充数颗火箭。火箭发射的频率很高，若同时按住第一火力键和第二火力键的话，发射器会把所有的炮弹全数发射出去。

第二种火力：发射榴炮弹。按住发射不放的话会自动填充数颗榴炮弹。

高空加农炮(Flak Cannon)



此类攻击武器可以在前方有障碍物时使用。记得在投掷的时候要投正确，不然其杀伤力很可能会反咬你一口。

第一种火力：强力而快速的爆裂式攻击，在碰到墙壁或顶层的时候会反弹。

第二种火力：一次丢出多个炮弹，而且是向任何一个方向散开。

刀片喷射器(Razor Jack)

刀片喷射器会发射出巨大的旋转性刀片，其薄而锯齿状的刀片除了最硬的金属外，可以切开任何东西。刀片会随着投掷的方向和力道而改变方向，如此可以控制它们的攻击方位。

第一种火力：直射出刀片，碰到墙壁、走廊和顶层都会反弹。

第二种火力：侧射出刀片。碰到墙壁、走廊和顶层后的反弹方向会有所不同。

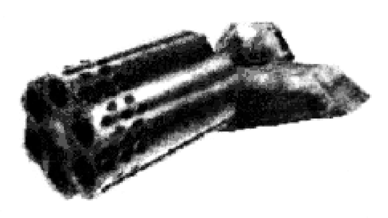
GES 生化来福枪(GES Bio Rifle)

测试用的再生武器，该武器用高燃点的燃料做弹药。利用这种武器会强力破坏整个生物的生态。

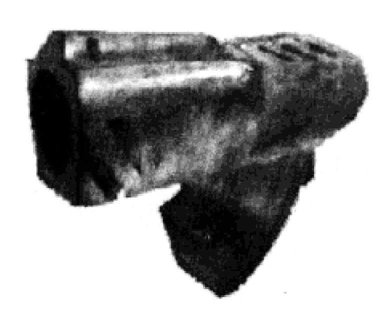
第一种火力：弹药击中怪物后会在怪物的表面造成腐蚀，并在短时间内引爆。

第二种火力：按住第二火力键不放会产生更大、更强的破坏球(最大可累积到 500 点)。

攻击来福枪(Assault Rifle)



一般又称为「手提榴弹炮」，这类五寸长的榴炮弹有不可思议的攻击力。一般是在猎杀远方目标用的。在远方的银河，该武器被拿来做猎杀工具。



第一种火力：长距离、有效、准确性很高的攻击。

第二种火力：三倍的爆炸力，适用于广场有多个敌人。

迷你枪(Mini Gun)

一如自动机枪般，迷你枪也是使用基本的子弹。但是它的连发速度极高。



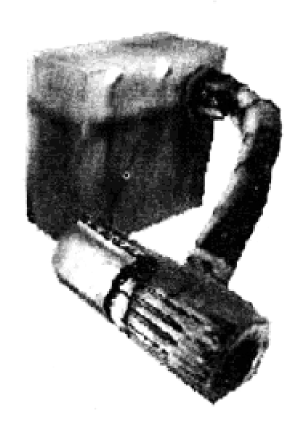
第一种攻击：连续的子弹攻击，快速且准确。

第二种攻击：加速射击的速度。

人物介绍

《虚幻》中的人物都充满着个性，以下就向大家介绍一些常见的外星人，还有的就请各位自己“结识”了。

纳利(Nali)



身高：8 尺

重量：165 磅

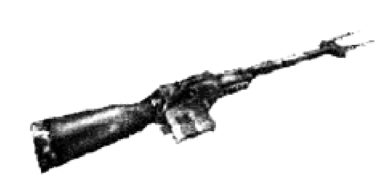
武器：拥有一些不怎么有用的超能力

特性：个性非常被动、害羞而胆小

原本是哥理风星球善良的统治者，很不幸的现在正被史可人所奴隶着。

如果你的运气不错的话，他们会善意的提供给你一些珍贵的资讯。

巴鲁特(Brute)



身高：9 尺

重量：650 磅

武器：臂上的双枪

特性：非常有攻击性却动作迟钝，坚固难击又冷酷无情

史可人制造他的目的只有一个，就是进行无情的屠杀。

面对这些壮硕的杀人机器，善用它动作迟缓的弱点，就是你活命的最佳机会。

史可人(Skaarj)

身高:8 尺

重量:375 磅

武器:尖角形的利刃、火球发射器

特性:极具攻击性，敏捷无比，残酷而狡猾

异常的体能使它成为天生的狩猎家，它那巨大而且可收缩的利爪可以将对手削成碎片，麻烦的是，史可人还有很多种外型，而且有的还穿着护甲。

史力斯(Slith)

身高:12 尺



重量:385 磅

武器:利爪、酸性唾液

特性:非常有攻击性、敏捷性普通、肉食性动物

这些水路两栖的史力斯是史可人的远房亲戚，在水里或陆地上都具有致命的威胁。小心它用锐利如刀的双爪攻击你，更要注意他那要命的口水。

麦森诺利(Mercenary)



身高:6 尺

重量:250 磅

武器:前臂装有手枪及飞弹发射器

特性:非常有攻击性、敏捷性高

银河里的掠夺者，渴望掠夺财富。

尽管没有强大的火力，也不表示你可以轻易地撂倒他，当他打开护盾时可是刀枪不入呢。

卡罗(Krall)



身高:7 尺

重量:285 磅

武器:极具威力的棒槌、擅长斗殴

特性:好战的军人，非常有攻击性

史可人所雇佣的佣兵，智慧有限，不过屠杀似乎也不太需要大脑。他的棒槌可以打得你满地找牙。

泰坦(Titan)

身高:30 尺

重量:15－16 吨

武器:强有力的臂膀

特性:非常有攻击性、动作迟钝

巨大无比看来似乎没有什么东西可以挡得住泰坦，事实上，它比外表还要更难缠，或许运用些智慧可以抵挡得了它，但是如果你不选择逃跑，也千万别站在同一个地方太久，免得被他丢出的石块打昏了头。



游戏评论

《虚幻》的画面、音效、音乐、AI、剧情和关卡设计都基本超越了 QUAKE2，可以说，单人模式的《虚幻》足以成为 QUAKE2 的克星，但在多人模式中，《虚幻》的可玩性比起 QUAKE2 就显得有所不如，世事无完美啊！希望《虚幻》的二代能带给我们更多的惊喜。

喋血街头

简介篇

喋血街头（Postal）是一款个人任务式的即时战略游戏，模式跟《铁血十字军》、《肉食傀儡》和《极度枭雄》非常类似，无须顾虑烦琐的"杂务"，只要你拿起武器，便可立即投身到战斗之中，感觉特爽！

游戏的画面采用了第三人称视角，人物是3D构造的，旋转图像十分连贯，不像《极度枭雄2》那样由几幅平面图像跳变组成，背景画面则是2D绘制的，画风随意自然，色彩夺目艳美，场景明快多变，有优美迷人的村镇，繁华喧闹的城市，阴森恐怖的地下矿场，杂乱无章的建筑工地，戒备森严的军事基地等等，而且还分别采用了45度斜视角和俯视角表现，让玩家有多样的投入感．另外，在背景中的物品大多是3D构造的，而且互动性极佳，油桶可以被打爆已不在话下，特别的是一些多余的军备物品会被主角碰到翻跟斗乱飞，事物燃烧熄灭后会化作一团轻烟漂移，而中枪的敌人就会.......



游戏主角是一位披着红袍的兰博式英雄，他（你）生存在一个不远的未来，因为欲望的异常膨胀，以至邪恶在人们的心中横行无忌，社会变得动荡不安，周围杀机四伏，本来已归于平淡的英雄，又被迫拿起了心爱的武器走上街头。游戏一共有十七关，爆机后给我的感觉是：意犹未尽，幸好它还支持网络，可进行多人的连线对战。游戏对系统的要求不高，入门级的奔腾配置都可运行，但若碰到人物众多的一些关卡，游戏就可能会出现暂时的断续画面．（你或者可以直接在光盘上运行游戏，在存档控制中选定指向硬盘的路径．）

指引篇

在主菜单中的OPTIONS\ DIFFICVLTY可以选择游戏的难度，一共有十一种。游戏的操作十分类似DOOM，CTRL键是开火，ALT+左右键是横移，SHIFT+上下键是跑，键盘右边数字键中的0键是趴下，Q键是自杀，1-0键是选武器，掌握武器的性能并合理运用是制胜的要诀，所以请了解以下细节。

1：MachineGun（机枪），子弹无限且射程远，但杀伤力较低。

2：Shotgun（霰弹枪），子弹有限且射程近，但杀伤力较大。

3：SprayCannon（微型射炮），实际上也是霰弹枪，但可以连发子弹，杀伤力很大。

4：Grenades（手榴弹），可以跨越一些障碍，一颗就起码可以解决一个敌人。

5：Missiles（微型导弹），射程最远，杀伤力大，可惜不能大量携带。

6：Heatseekers（热跟踪导弹），在一定范围内可以拐弯跟踪敌人，酷极了。

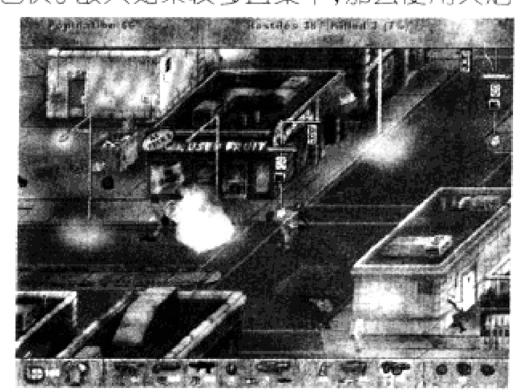
7：Molotovs（燃烧弹），火势可以向四周蔓延，杀伤范围很大，敌人一沾即死。

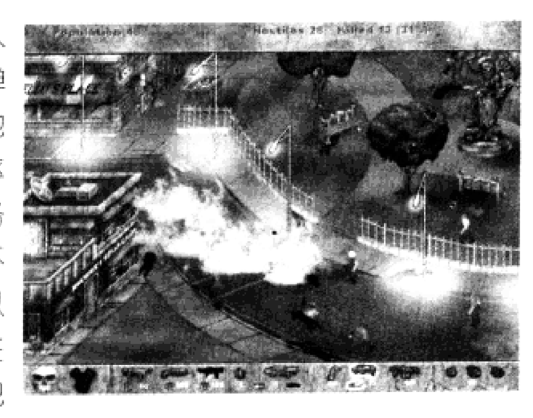
8：Napalm（汽油弹射枪），实际上是远程的燃烧弹，但燃烧路径呈直线。

9：Flamer（火焰枪），杀伤力很大，可惜射程近，而且中枪燃烧的敌人可能会把火带到你的身上。

0：Mines（地雷），共有三种，功用各有不同，一号是普通地雷，踏上即爆；二号是特殊地雷，只要接近它就会爆炸，是最有用的地雷；三号是定时地雷，告警声一停就会爆炸。（注意：前两种也要到告警声停止后才有作用。）

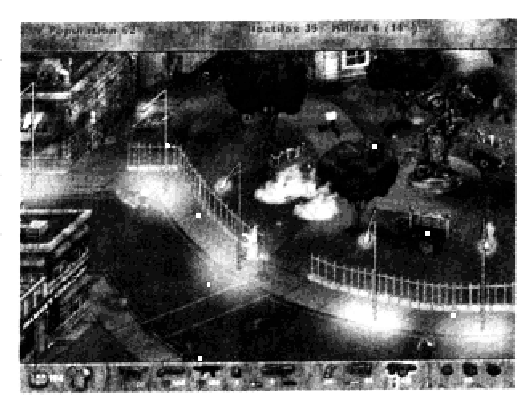
不要忽视机枪的作用，由于它的射程远，所以对付远处的霰弹枪兵十分有用，只要配合巧妙的横向移动，杀掉一个导弹兵也不是难事。使用霰弹枪对付近距离的敌人十分有效，特别是可连发的霰弹枪，杀敌特快，但子弹去得也快。敌人如果较多且集中，那么使用火焰类武器会很见效，敌人会把火传给同伴。导弹很好用，但数量少，所以要留在关键处使用，





如对付敌人的自动导弹发射器。地雷的使用率在个人任务模式中不高，你可以把它们放在要道上再把敌人吸引过来。

这个游戏是不能通过蛮干过关的，你一定要步步为营，踏着谨慎的脚步探索未知的区域，当了解透彻后又要果断，该冲就要冲。物品对你的帮助很大，但常常是敌人的诱饵，你一接近就会落入敌人的火力陷阱。有时物品会摆放在一些隐蔽处，不能直接在画面上看到，如在第一关就有一个药箱放在主角的屋后。在某些关卡的开头，游戏会提醒你只须干掉75%的敌人便可过关，那么你就可通过看画面上方的提示了解情况，Hostiles是指敌方的总人数，Killed是指已杀掉的敌人数，Population是指总的人口数，包括平民，敌人和你，敌人中弹倒地后便会失去战斗力，但仍然会挣扎和嚎叫一段时间才死去，这时上方的数字才会发生变化。



完成任务后，按F1键便可进入下一关。存盘只能存储每一关的开头。其实游戏是允许你直接跳关的，你可以在开头选择LOAD LEVEL，再选择SINGLE子目录，里面有三种难度的关卡。

简评

游戏的画面和音效都不错，可惜没有使用类似《极度枭雄2》的3D引擎，关卡的设计和敌人的AI都还可以，但某些设计不太合理，如主角竟然不能把手榴弹扔过一辆小汽车，另外，每关的最后如果能设计一些BOSS类的敌人会使游戏更精彩。此作在整体上不如《极度枭雄2》好玩，但也不失为一个优秀的另类战略游戏（或者说是第三人称的射击游戏也可以）。这个游戏让人感到十分血腥，气氛恐怖，平民往往会无辜惨死，正义和邪恶的界限变得模糊不清（血仍未冷，遍洒街头；心极迷惘，一切为何？），游戏的策划者应该通过游戏规则加以改善，这点在《VR战警》中就做得很好。

梦幻战士

介绍篇

梦想是无数创造的源动力，它使人们对未来充满了希望。在未来世界中，人们通过先进的科技技术研究梦的世界，使人类可以进入梦的世界了解宇宙的奥秘，甚至解救人类未来的灾难。你将十分幸运地被 CRYO 公司选中成为“梦幻战士”，肩负起伟大的使命进入那梦幻之门……



生活需要梦想，而游戏更需要梦想。《梦幻战士》的故事情节、场景画面、语音音效、CD 音乐均让玩家感觉生存在瑰丽幽幻的梦想世界之中，如痴如醉。多种行进和攻击动作，十多种神奇的魔法，数十种形态性情各具特色的梦幻杀手和 NPC 角色，近百个风格各异三维构造的梦幻场景和过场动画，前所未有多达六种的摄象机自由视角等等，无不让人感到惊叹。你在梦中自由地飞翔过吗?《梦幻战士》将会完全满足你的梦想，让你如天马行空般遨游太虚，而且还可让你踏上冲浪板在地上飘行，在海底操纵巨大的蜘蛛机甲战斗，在陆地驾驶漂浮摩托奔驰和枪战，用灵魂控制美人鱼的躯体遨游，驱使精灵辅助你进行战斗等等，大大地丰富了 3D 动作冒险游戏的内容，即使是闻名全球的《古墓丽影 2》也有所不及。

控制篇

分辨率控制：F1—F5 是分辨率控制，F11 是全屏，如果你的电脑配置不高，那还是使用较低的分辨率为好。

视角控制：游戏主要是以追尾视角控制主角，你还可以通过 ALT + 5 - 0 改变摄象机的视角，最为特别的是 ALT + 0，它可使你自由旋转对主角的观察画面，让你有观看电影的感觉。



行进控制：方向键可控制主角行进和旋转，CTRL 键是跳跃，若按下向后键再跳跃就会后翻，ALT 键是慢行。

飞翔控制：若按着 ALT 键不放，然后按下前进键就可伸展双臂飞翔(但要有魔法能量支持)，方向键控制飞行方向。

格斗控制：按下空格键可使主角进入格斗状态，这时 CTRL 键会变成踢腿键，而 ALT 键会变成出拳键，向后键是防守键，CTRL + 向前键踢飞腿。

魔法控制：一开始你是不懂任何魔法的，但随着故事的发展，你将可获得十多种魔法。使用魔法前，你要先设置魔法的快捷方式：按下 Tab 键便可直接打开魔法菜单，再按下回车键就可选择魔法，接着按下 1 - 3 键使所选魔法得以出现在右下角的相应位置，然后关闭菜单，在游戏中按下 1 - 3 键就可以快捷地使用魔法。攻击类魔法都是使用 ALT 键进行攻击。





存盘控制：游戏有近百个关卡，你每过一关游戏就会自动存盘，按下 ESC 键然后就可用左右键选择 LOAD 菜单，那有十个存盘位置，每一关的存盘文件名字一般是使用那关的场景名。当存盘位置都满了之后，新的存盘文件将会挤掉上面第一项存盘文件，但你可用 TAB 键锁住你想挽留的存盘文件。

另外，屏幕左上角亮黄灯和绿灯一般表示在此处按下 CTRL 键会有效果，或表示游戏正在读取信息，请稍等。右上若自动亮红灯表示附近有敌人，你已经自动进入战斗状态。

攻略篇

游戏是由众多的小关构成，没有明显的大关界限，为了方便读者查阅，以下将根据故事情节的发展划分

出十大关。

第一关 梦幻之岛



梦的魔力把你带到了一个迷幻的世界。这里是蜘蛛岛，岛的附近并没有海洋，因为它正漂浮在空中。四周有不少的蓝精灵在飞舞着，它们可以告诉你一些梦幻世界的事情。在画面的左下角有一个圆圈，红色代表你的生命能量，蓝色代表你的魔法能量，就象DIABLO一样。你会发现你的魔法能量只有三份之一，为了补满它，你必须去寻找吗哪(Manna)。如果你读过圣经，你就会知道“吗哪”是指天赐食物，在梦幻世界中，“吗哪”就那些从地面冒起的蓝色泡泡，只要你的身体触碰它们便可补充魔法能量。来，跟我练习一下飞翔。先按下ALT键不放，然后按一下向前，你便可展开梦幻的翅膀，遨游在白云蓝天之中，太优美了！不过要小心，飞翔是耗费魔法能量的，如果能量耗尽，你便会消失在梦的深渊，回头获取吗哪吧。按下空格键后，你就进入了格斗状态（右上会亮一盏红灯），CTRL键是踢腿，ALT键是出拳，再按空格键便回到行动状态。玩够后就要飞往附近的幽门岛。

幽门岛上有一个红精灵，它会送给你一张水晶弓。你站在弓的旁边按CTRL键便可得到它。这时画面的右下会出现弓箭的图标，图标上有1的字样，代表此魔法的等级为一级。你按下数字键1，水晶弓就会出现在你的手中，对准目标按下ALT键就会发射魔法弹。站在岛中间的大门处按下CTRL键就可以进入门内，通过动画，你会惊讶地发现这个岛的奇特之处。岛内有两只会说话的大螳螂，练习一下你的拳脚吧。在一楼的墙上可找到一个机关，按下CTRL键便可开启蜘蛛岛中央雕像口中的密道。一楼中央有一个水池，跳下去就会发现你的泳姿不比《古墓丽影》中的“罗拉”差。戏水过后，回到二楼出门，再飞返蜘蛛岛走进雕像的口中。

进入里面的通道后，你的魔法能量会自动消失，这意味着：你必须赤手空拳对付里面的骑轮怪物。在一个凹陷处打败两只怪物后会得到一顶魔法帽子，挨着它按下CTRL键可补充你的生命能量。继续往前走，你会发现一个绿精灵站在凹陷处的对面，不用去找它，直接跳入凹陷处就会发现有另一条通道。打败几只怪物后，在通道的尽头可找到出口。

这里有许多石台，控制好跳跃的力度与距离，勇往直前（别拐右），你将会来到一块充满吗哪的石台，你又可以飞翔了。在左上方的石台上可拿到一根金钥匙，继续向前就可发现一个绿精灵以及水底入口（如果没有金钥匙，你将会在入口中迅速丧失生命能量）。

水底通道有几处分叉路口，你要一直往左走，并且获取白色的吗哪补充你的气息。在左下的圆圈中间有一白条表示你的气息量，它会随着潜水的时间往下降，如果白条降到底，你的生命也快结束了。游过布满了尖石的通道，你便可找到出口。

这是一个小湖，到处都有一些怪物，你不一定要消灭它们。在另一端的湖边可找到一幅魔法石画，按下CTRL键可把画移到附近的墙壁上，然后到湖的另一端触碰第二幅画，接着飞到高处冲向第三幅画，使三幅画都挂在了墙上，走过去欣赏一下吧。在画的对岸有一狭缝，进入后看看动画再出来，你就可以通过石壁上的蓝色魔法门回到幽门岛。

回到幽门岛后，你的魔法能量会马上消失，你唯一能去的地方就是岛内的水池。水池旁来了不少小妖怪，杀掉它们可获得速度魔法，此魔法可让你在一定时间内加快行动速度。在水池里拾取一个号角后，你就可以离开这里了。



第二关 鲸飞九天

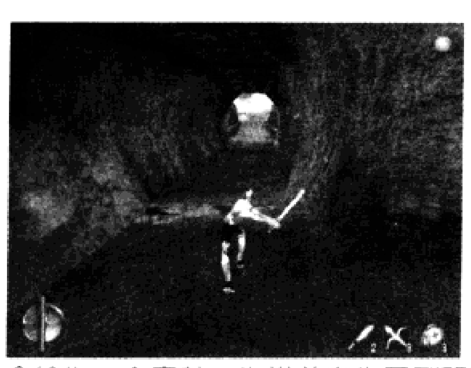
回到幽门岛外面，你会发现在天空中漂浮着一条庞大的鲸鱼。同时，你的魔法能量自动被加满了。飞到鲸鱼处打声招呼，它就会摆动着锥型的尾部为你引路，把你带往双石岛。这一关说难不难，说易也不易，关键看你的飞行技术掌握得如何。由于路途遥远，你原有的魔法能量并不足以使你到达目的地，幸好鲸鱼的身上会不断地放出许多吗哪，你必须紧跟着它才可补充魔法能量（别乱按上下键，要小心地控制左右键）。



经过一翻努力，你终于到达了双石岛。岛上有两只会飞的小胖子老爱跟你比试比试，

赏它们两腿吧。收集一下吗哪，然后朝附近的一个红精灵飞去，它会给你一份珍贵的见面礼——治疗术（你需要触碰到那顶帽子才可得到它）。

附近有一小岛，那里有一尊巨大的神像和一名巫师。到达这里，你的魔法能量将会迅速消失，但神像会吐出许多吗哪给你补充。飞往神像的上方可找到一个红精灵。他会给你一个魔鼓，你带着它先回到双石岛补充一下能量，然后再飞往非洲岛拜见另一位巫师。



巫师刚刚做完了盛大的法事，他得到了魔鼓后就会送给你一把水晶弓和一顶魔法帽子。水晶弓使你的弓箭魔法变为二。你先回到双石岛，从一个红精灵处得到了通往神秘岛的魔法。你可以按下 TAB 键进入 MAGIC 菜单，再按下回车键，选择那人头样的图标按下 1 或 2、3 键，然后关闭菜单使用它，就会使你进入神秘岛。神秘岛内有一个巫师告诉你一些梦幻世界的事情，岛的中央有一顶魔法帽子，它使你掌握了幻影魔法。神秘岛一会儿就会自动关闭，你回到双石岛补充一下能量再飞到神像岛。站在岛内的水流上按下"Ctrl"键，就可以使你进入监狱。

在这里，你的魔法能量会不断地增加。牢笼内的绿精灵哀求你把它救出去，你马上答应了，四处寻找牢笼的开关。你在桌子上可得到一把锐利的魔剑，用它解决了两只大螳螂，再往另一端的通道内寻找牢笼的开关。遇到分叉往左走，干掉一些大螳螂后，你就可在尽头处找到一个开关，把它扳下来再摸回监狱，飞到牢笼上就可以释放绿精灵。

牢笼象电梯一样把你带到了一条通道，干掉几只大螳螂后，你找到了虎皮室，那里有一只友好的大螳螂站着不动，你千万不要攻击它。往左边的通道走去，经过一轮奋战，你在尽头又找到了一个绿精灵，跟它交谈后，便可把它带回虎皮室。这时，那大螳螂会变回一女子，而你也回到了神像岛上。

鲸鱼又出现了，它要你再次跟随着它飞翔。先别忙，在右边可得一魔法帽子，使你的治疗术上升一级，然后再朝鲸鱼飞去。你飞到了空中，如果你有时间和运气的话，那先别跟着鲸鱼飞，往左拐，折回到神像岛上，这样可使再次获得魔法帽子。别贪心了，真正的长途飞翔开始了。

第三关 冲浪运动

你来到了神殿岛，进入左边的幽冥祭室转两圈便可发现一红精灵，从它那得到了隐形法术，然后出门到岛的顶部找一摄影师看看录象（不去也可）。接着飞往附近的峡谷岛。在峡谷岛上有一个绿头精灵似乎拥有什么宝贝，远处有一红色蘑菇状的热气球，跟上面的精灵谈话便可让它跟着你。你把热气球带到绿头精灵处，它就会给你一张冲浪板设计图（小心那些打不完的小妖精）。

在峡谷旁补满魔法能量就可飞回神殿岛，进入左边的祭室，来到的中央的圆圈就会欣赏到一场精彩的骷髅舞，然后骷髅们就会用魔法把冲浪板造好送给你，你毫不客气地把它收下，接着来到了神风岛。

神风岛上似乎没有入口可进，门是锁住的。你飞出去观察了一下，在右边找到了一扇门，进入后碰到一个红精灵，它给了一块大硬币给你，然后你又回到了岛上。通过飞行绕到岛的后面，你将会发现另一扇门，里面有两个紫精灵，前面的那一个紫精灵会给你一个黑色小球。跳到第二个紫精灵对面便可回到岛上。这时你可以按下 CTRL 键开启一扇大门，原来硬币就是大门的钥匙。

这里的布置就象是儿童乐园，但其中隐藏着杀机。你必须在移动的平台上准确跳跃，安全地到达另一端，接着就要使用那块神奇的冲浪板了。噢！这情景怎么跟 MDK 如此相象？别以为这任务很简单，你必须在一定时间内迅速地通过此通道，不然你又会回到前面的儿童乐园。一开始就要按下向前键，并施展你平时的飞车本领吧。

闪出一道白光后，你终于回到了神殿岛，右边的密室已为你开启，先补满能量然后才进去。这里是监狱，狱头是一突眼大汉，另外还又不少小妖精，挥舞你的宝剑吧。你从获救的精灵处得到了另一枚硬币，接着再次飞回神风岛。

你回到了神风岛背后的那扇门，跟里面的紫精灵谈话后，它就会给你一双古怪的眼球，然后你跳到对面回到岛的正面，再此进入那大门，跳过儿童乐园，进行第二次冲浪。这次冲浪并不计时，但碰撞将会伤害你的生命，你要注意在后面的右拐弯。接着，你就会回到大峡谷。那有一张弓，等补满能量后就奔向鲸鱼，进行最后的冲浪，这次既要算时间，也要算血，你要小心应

付。

第四关 黑色的我

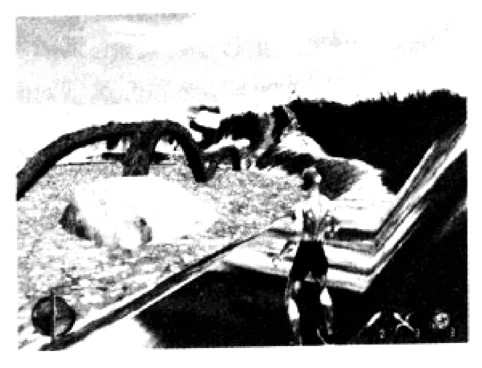
你来到了竞技场，和精灵谈话后就开始了战斗。先使用弓射杀那游走的小妖精，然后来到竞技场的中央便会出现一黄色怪物，它最害怕你的宝剑。练完功后，进入白精灵后的通道。这里的红精灵会送一把宝剑给你，杀掉多名普通的怪物后，你可以在左边的通道中找到出口。

这里的场景景色十分优美，不得不佩服游戏美工们的才华。你天马行空般接近红精灵便可得到傀儡魔法。然后施展傀儡魔法，分身跳入水底下控制那不算美的美人鱼（若按下 ESC 键，你的灵魂就会马上返回躯体）。让她从四根白石柱的黑缝中进入水底迷宫。迷宫中有不少透气孔，你可以在那里获得气息泡泡，在迷宫中找到一块三角状的风笛后，继续向左便可到达出口。出水后飞向空中的乌龟，吹响那魔笛就可吸引乌龟，然后带着乌龟们飞近那印弟安人般的精灵，它会使湖中冒起一火球，接着黑色的你出现了，他一拳把你打下了意识之井。在井内，黑色的他毫不留情地用魔法攻击你，你只好拔出宝剑将他砍到（有没有自杀的感觉？），然后你又回到了竞技场。

片头中的四眼博士出现了，他匆匆地走进一个通道，通道门口有一个白精灵。为了寻找出路，你马上跟了进去。这里的墙壁色彩斑斓，你在通道中往左走便可找到博士，他给了你一条短裤（不知有没有洗过）。然后你又在另外的通道找到了地雷魔法和摄影师。看完了摄影师的录象后，你回到了竞技场。你竞技场内寻找一名紫色的小精灵谈话，然后跟着他到达第一层蜘蛛密室。

第五关 蜘蛛机甲

在这里四处走走，一名红色的带帽小孩将会出现（片头动画那位）。他一拳把你打回了蜘蛛岛。一落地你就要赶紧跳入岛中央的入口处，因为附近会不断地出现独轮怪攻击你。进入洞内后，你就马上展开了搏斗。你一直往前走，干掉了好几个带抓的胖子，最后找到了一位红精灵，它给了你一只大蜘蛛，并使你回到了第一层蜘蛛密室。



你在服食“吗哪”的时候，一位女士出现了。她用双手把你推到了幽门岛。拔剑干掉两名小胖子后，一只红精灵在天空中出现了，你必须抓住它，逼它交出第二只蜘蛛，然后你就会来到第二层蜘蛛密室。你不要跟船长和蜘蛛打架，避开他们拖延时间便会遇到一位先生，他会把你带到了神秘岛。

岛上的巫师对你视而不见，你只好四处看看，忽然发现了一只紫精灵，你赶紧跑过去跟它谈话，然后把它带到了岛屿的中心，同时拔出了宝剑。这时在岛中心位置会出现三只红色的大怪物，样子蛮凶的，你二话不说，挥剑就斩，那紫精灵的死活就别管了。收起利剑后，你走到巫师面前，他终于开口了。巫师带着你走了一段路，然后送了第三只蜘蛛给你，你又再次回到了第二层蜘蛛密室。



一到密室，你的旁边就出现了一只大蜘蛛，别怕，它是来帮你的，你把它带到另外一只蜘蛛和船长的身旁，它就会自动帮你把他们给解决了。这时由于魔法被解除，正义的船长复活了，他感谢了你一番，你来到有柱子的出口前按下 CTRL 键就可到达蜘蛛机甲的外部。你要找齐两名水手，并吃饱“吗哪”，然后把水手带到蜘蛛旁的绿精灵处。

你已经进入了蜘蛛的内部，这里充满了水，你要马上游向黄色的大能量球，接着继续游向两名水手，然后就可控制这庞大的蜘蛛机甲，让它与别的大蜘蛛战斗。离远一点，对准蜘蛛按 CTRL 键便可慢慢地将三只蜘蛛消灭（只要看见对方身上火花四溅，那就说明你已经击中了对方），然后来到巨大的残缺雕象下就可以回到竞技场。

第六关 神秘文字

你一回来，三只小精灵就兴高采烈地上来“欢迎”你。精灵虽小，但能耐比大怪物还要厉害，你似乎不是对手。你回头看了看四周，发现有三只白精灵分散在三处，你的直觉告诉你，他们是友非敌，于是马上跑过去向他们求救，他们义不容辞地答应了你的请求，一起跟随着你把敌人消灭了，然后你选择恶精灵把守的门口，进入了死亡密道。

拔剑把前面的红色大怪兽砍掉后，你应该停下来恢复一下魔法能量，然后进入右边的通道。当自动转为战斗状态时，表明左边的通道有敌人，你可以隔着通道挥剑攻击，如此便可杀死两只怪兽。休息一下，继续往

前走再干掉两只怪兽后就来到出口处，但现在还不是走的时候，在背对出口的左边通道还有一只怪兽，杀了它就可得到一个神秘的文字，然后你才可从出口到达那死亡跳台。

望着那七上八落的跳台，你的心也变得七上八落，不知能否安全地跳过去，而你的魔法能量正逐渐地消失，回头吧。你进入了一个神秘的山洞，你刚才得到的神秘文字正漂浮在空中，中间有一吗哪井可使你恢复魔法能量。你再次回到那些平台处，迅速地飞了起来，往前方寻找一紫精灵。当你得到了第二个神秘文字后再马上飞回山洞。你第三次来到死亡跳台处立即就往上飞，在头顶的蛇口中可找到另一只紫精灵，得到了第三个神秘文字。然后你回到了山洞，来到了竞技场。

巫师跟你说了几句话后，你稍等片刻就会进入工厂。迎面来了两只蓝精灵，它们分别与你谈了几句，你就向前走，跳过轮子再走再跳，你便可来到一个弯管旁。挥动你的拳头，把弯管头处的扳手打下，然后可回到出发点。进入中间的大风扇，你就到达了真正的死亡跳台。跳台的路有三，走左边才是正道。如果没有耐心和细心，你将可能觉得此关难度很大，“等待、观察、准确”就是通过此关的秘诀。你终于来到了紫精灵处，它给了你最后的文字，可是先别忙着开心，因为你还要继续往前跳，注意：尽量不要跳到左边的浮台上。最后，你又回到了工厂。

你要往右拐顺着走，路上会碰到一些小妖怪，它们的攻击力和防御力都不高，你一腿就可把它们踢死，但小心别给它们推下桥，由于没有魔法能量，你并不能飞翔。安全地来到了一个铁架处，你就可利用铁索滑到下面。附近的空中有一“牛魔王”在走来走去，你要利用傀儡魔法控制它走到中间的小圆台，控制方法与飞翔近似。牛魔王引起了魔法突变，使你在右边的平台处找到了一位先生，跟他谈两句然后往右走就可离开这里。

第七关 鲨鱼潜艇

哇！这里好开阔啊！茫茫无际，一片翠绿，鱼儿在碧空中遨游着好不欢喜。咦，原来除了鱼儿，空中还有一只蓝精灵在飞翔，跟它聊聊天吧。谈完话后，蓝精灵就跟随着你，你把它带到草原中间的大树下，然后你就可观赏到一段古怪的录象，接着就进入了一艘小型鲨鱼潜艇的船舱。前面有一丑陋的女警卫，你跟他交谈后先别忙着离开，因为潜艇外面有两警卫，他们看见你就会马上为你举行简单的海葬仪式。你在这里等一会儿，那船舱内的女警卫就会离开，接着又出现了一只绿精灵，他劝你别直接出去，于是你就使用了傀儡魔法控制了绿精灵，离开了船舱。

潜艇外的两名警卫没有拦截你（绿精灵），你马上往左拐，与附近的美人鱼碰面，然后再接触警卫，美人鱼就会设法把警卫骗走。接着你就可通过鲨鱼潜艇的大嘴回到潜艇的内部。绿精灵说外面已经安全，要你跟他去寻找开动潜艇的钥匙，于是你“再次”来到潜艇外面。绿精灵在一个入口处向你招手，你游了过去，进入了一个迷宫。

你一定要有心理准备，这迷宫可能会让你“迷”上好长一段时间。绿精灵是不会直接带你到钥匙处的，你得靠自己。迷宫内每隔一段路就会有一些水泡出现在地面上，小心不要因为吃水泡而迷失了方向，变成往回走。迷宫内有不少的绿精灵和海龟，但只有一处地方游着一群神仙鱼，往那游去就可在一平台处得到可恨的钥匙，接着还要寻找出口。往回走到岔口处拐右，然后再到达一个岔口，你可看见一岔口中有一绿精灵和海龟，游过去就会找到出口。

回到了潜艇后补满魔法和生命能量，然后往前走，按下 CTRL 键就可控制鲨鱼。你开动鲨鱼来到了一个铁锈通道，就象以前玩冲浪板一样，你必须迅速通过这通道，接着到达了一处海底竞技场。这里有补血的魔法帽子，以及两艘鲨鱼潜艇，你要对准它们连续按下 CTRL 键才可把它们打翻。成功后，你就来到了一座建筑物的外面，这里有三条鱼和一条龙一般的海蛇，你要继续把它们歼灭，注意：鱼会放魔法水雷和使用牙齿，身法灵活，而海蛇只会用牙齿，行动缓慢，但生命力很高。你会在建筑物底下找到一绿精灵，然后你游出了鲨鱼潜艇，吃掉魔法帽子补血后就往建筑物上面的标志处游去，进入了建筑物内部。

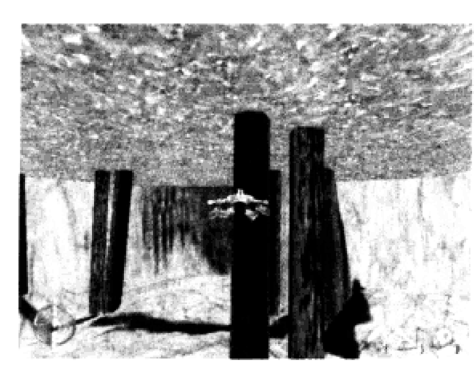
第八关 银幕之梦

你的前面有一绿精灵，附近有几个独轮怪，你可以不攻击怪物，走到左边的白色大荧屏下跳入荧屏。这里有一只坦克一般的怪物向你开炮，干掉它后就可得到一个红色的小木偶，然后从大屏幕返回来处。你又跳进了右边的大屏幕，这里的三只独轮怪都想夺你的性命，你当然要它们死心。千万不要攻击那傻傻的大汉，只要靠近他，他就会变成童年时的你。你带着你的童年回到了绿精灵处，跳进了它身旁的大荧屏。

四眼博士就在你的旁边，附近有一控制台，那里有一名你无法战胜的警卫。你必须要用傀儡魔法控制博

士走进控制台与警卫交谈，控制台内就会出现一黑色把手(警卫附近)。让你的灵魂返回躯体，然后施展隐形术前往控制台处用拳头把开关打下。接着再来到有人像的屏幕处进入电影院。

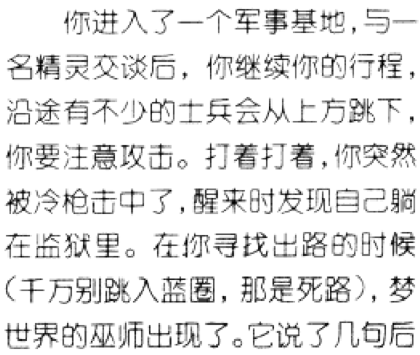
这里是一个中型电影院，在场只有两位长着翅膀的"观众"，你拔起了利剑让"观众们"歇息歇息，然后跑上了放映室(别怕那些熔岩般的水)。放映室内有一放映师，个子不高但挺能打的，你还是别跟他纠缠了，转过身去开门就跑。回到了剧院内，一直跑到银幕前跳了进去，来到了非洲隧道。



放映师虽然也跟了进来，但很快就掉进了地下裂缝。隧道的墙壁布满了富有非洲特色的人像画，而地面则布满了发光的死亡裂缝。你小心翼翼地往前走着，到了岔口处就拐左。很快，你又看见了放映师，他神出鬼没地干扰着你的行程，杀了他也会再生，真拿他没办法，你只好继续往前。拐右再拐右，你就可以来到非洲岛。

在昏暗的非洲岛上有三名放映师，你奋力把他们打败了，解除了放映师身上的魔法，非洲岛变得明亮起来。放映师十分感谢你的帮助，帮你回到了非洲隧道。隧道内出现了不少大螳螂，你不一定要直接攻击它们，只需把它们引入裂缝内便可。你又回到了电影院，这里多了两只红色小妖怪，你可以躲开它们直接跑上放映室。在放映室内布满所有能量，然后拔出宝剑走进后面的那道门。这里是一个小房间，两只红色大妖怪十分凶狠，你要边砍边走，不断变换位置攻击才可能将它们击倒(它们可能会自相残杀)，但不要跑到光柱处。你回到了放映室，再进入电影院内，从蓝精灵处得到了复苏魔法和一个篮球，然后跳入银幕回到控制室。





迎面上来了两名警卫，干掉他们，然后再到控制台找另一名警卫，他可以使你进入心灵传输室。迎面又来了两名警卫，她们十分厉害，你只能四处躲闪，不能进行攻击，直到传达放弃命令时，你就跑向那椅子。接着，你就会出现在一房子的空中。你要飞翔落地，不会把你摔死，这里有两只蓝精灵在乱跑，你等了一会儿，不久又出现两个古怪的独腿大汉和一只蝎子怪。把它们砍死后就会来到深蓝色的山洞里。沿着桥避过路上独腿大汉的攻击来到尽头处。这时出现了几名巨大的守护者，你象孙悟空般跳进了巨人的手掌，来到了一根高耸入云的柱子顶端。他们轮流跟你讲了不少事情，听他们说完后你就跳下了柱子。

你在一个大坑里又遇见了黑色的自己，他不断攻击你，并逼你杀了他。你偏不跟他打，四处跑动躲避他的攻击，坚持一段时间后，你就可来到鲸鱼的身旁。这次跟踪飞翔的难点在于你的魔法能量会自动消失，你一定要到达远处的火柱中。你来到了火红的梦之井，通过飞翔靠近一只绿精灵，进入了它的噩梦之中。在这里，你变成了绿精灵攻击其他的大小精灵，当它们都死光后，你又回到了井中。接着，你又进入了小胖子和怪兽的噩梦之中，完成了类似的任务。最后，你终于到达了井底。

第九关 地球之战

你回到了地球，附近又不少的士兵要阻拦你的前进，你必须马上捡起地上的手枪，向前面的两名士兵开火，不然有你好受的。一路上解决了不少的士兵，后来碰到了一位摩托骑士，他送了一辆漂浮型摩托车给你。你兴奋地驾着车在迷宫内四处飞驰，杀死了所有的机甲士兵，并与一名步兵交谈，然后四处寻找一只绿精灵，终于在一个拐角处发现了它，此处拐角就是隐蔽的入口。

你进入了一个军事基地，与一名精灵交谈后，你继续你的行程，沿途有不少的士兵会从上方跳下，你要注意攻击。打着打着，你突然被冷枪击中了，醒来时发现自己躺在监狱里。在你寻找出路的时候(千万别跳入蓝圈，那是死路)，梦世界的巫师出现了。它说了几句后就离开了，但并没有带你走。你来到了狱门前想设法打开，忽然听到一女子说话，你回到了床上，那女子就打开了门进来拥吻你，那料被一士兵击倒在地，你愤怒地把士兵干掉，逃出了监牢。

你迅速地逃离所处的通道，然后就碰到一只绿精灵，它会跟着你一起行动。你要选择中间的通道前行，到达通道另一头时进入对面的门，然后施展隐形魔法，跳过平台进入另一道门。接着杀死一只可恶的大精灵和一些士兵，抢到了你失去的摩托，然后驾驶摩托在基地外面的丘陵间寻找骑士。附近埋伏了不少独轮怪，它们的速度也不慢，你边打边走，四处寻觅，终于找到了






骑士，接着来到了通往金字塔的道路。

这里是峡谷地带，一只蓝精灵顽皮地让你去追它，然后就飞走了，而你还不能飞行，只能继续奔跑。一路上打死了不少的士兵，而自己也挨了不少子弹，幸好魔法能量会自动补充。最后来到了尽头处，你就可进入一个古怪的洞窟——空气之迷宫。在这里，你终于可以飞了，也只有通过飞才能到达火红色的顶部。

第十关 噩梦之魔

你来到了火之迷宫，在旁边的通道中找到了火神，与他交谈完后，你使用傀儡魔法控制了他，让他跳下下面的洞窟，经过空气迷宫再往下跳到达水之迷宫。火神的烈炎烧干了水迷宫的水（水迷宫内会渐渐变白），也烧干了他的生命。你的灵魂回到了位于火迷宫的躯体。你也如火神般跳下了水迷宫，在左边的通道中找到了水神。你再次施展傀儡魔法将水神控制住，然后让他往上走，进入火迷宫。要自如地控制水神并非易事，水神不懂飞翔，但懂得空中漫步，你要按着 ALT 键让他踏到空无处，然后通过方向键控制行走方向，你还要考虑傀儡魔法的有效时间。经过一翻折腾，你终于到达了火迷宫，水神用他的生命将火扑灭了（火迷宫内会渐渐变黑）。然后在水迷宫的你往上飞，就可到达噩梦之魔的雕象前。

这里有四名巨型的怪物，你不要冲上去硬拼，因为它们都挺强悍的。你先补满能量，然后拔出利剑等待第一只怪物的来临。用逐个击破的方法，你就可安全地把它们杀掉。这时四大守护神会对你施展魔法，让你去面对那恶魔的化身。你在一座架空桥的上空，魔头正在下面走着，你若直接攻击他只有死路一条，因为他的魔法比你强无数倍。你可以往恶魔的行走方向飞翔，寻找一名小孩，然后用傀儡魔法控制小孩，让他接近魔头，魔头就会消失，你便可欣赏到最后一段精彩的 3D 动画，然后从虚拟的梦幻中醒觉，回到平淡的现实之中。

神暗世代

引子

一天一个陌生人来到达克沙可兵团的聚居地，他站立在高岗上望着正努力建设家园的人们，嘴边挂着一丝冷笑。他的手缓缓地举起来，向人们发出火焰魔法，下面瞬间成了一片火海。等到达克沙可兵团团长德雷斯和副团长盖尔赶到时，发现兵团已经全军覆没了。这时陌生人在他们面前出现，并自称是血之魔法师库利亚兹，受人所托要消灭达克沙可兵团。盖尔意识到自己两个人是打不过库利亚兹的，愿意独自挡住为库利亚兹争取时间逃走。德雷斯在盖尔苦苦劝告下才离开，而盖尔则被库利亚兹杀死了。



在家里的海伦娜正忧心忡忡，她说最近总是作恶梦担心德雷斯会出事。就在这时候德雷斯进来了，他只是不断地说着："死了，全都死了……。盖尔死了，大家都死了……。达克沙可兵团也……。"最后因伤心过度而昏了过去。

等德雷斯醒来后把事情经过告诉海伦娜和卡尔多，并说要去找库利亚兹报仇。卡尔多估计库利亚兹就是自称是黑暗之神艾尔卡奈特代理人的血之魔导师，但却不知道他为什么与达克沙可兵团结怨。海伦娜劝告德雷斯不要冲动但无效，就要求一同前往。卡尔多知道两人心意已决也就不便阻拦，便要他们先到伊那莱尔村找古恩村长。

攻略篇

两人在路上遇到一群怪物派勒，他们越来越感到事情的不简单，因为这种怪物平常不会攻击人类的。

BATTLE 1

尽量让德雷斯升两级，把点数都加到 SP 上使德雷斯可以迅速补充体力值；而海伦娜则着重加 IT 来恢复魔法值。因为德雷斯只能使用特殊攻击，使用以后会减少体力值；海伦娜刚好相反擅长魔法。轻轻松松就消灭了拦路的怪物来到伊那莱尔村。进了古恩家中，古恩夫人却说古恩去了隔壁的帕德兰村不知什么时候会回来，听说那里有紧急的事发生。德雷斯和海伦娜知道后决定直接到帕德兰村找古恩叔叔。临走时古恩夫人送给他们两瓶自酿的葡萄酒，并鼓励德雷斯要坚强面对。两人谢过以后就离开了。

从村民口中得知由于魔物的出现使得矿区的工人都不敢工作。德雷斯和海伦娜快步走进村长凯加的家，但凯加却说古恩村长已经进了矿区至今还未回来，生死未卜。德雷斯和海伦娜听了以后决定去矿区找古恩叔叔，顺便助他一臂之力。

BATTLE 2

古恩一开始就会陷入围攻中，但他有攻击魔法而且等级较高，可以撑得住十来二十个回合。所以不必太担心。把身边的怪物收拾后捡点宝物，要注意古恩的情况，适当帮他点忙别让他死了。

凯加村长见一行人平安出来赶紧迎上来，不断地感谢各位的帮助，还送给德雷斯 1000 个金币。德雷斯婉然拒绝，但海伦娜觉得他们的手头不太宽余就收下了。古恩村长问起德雷斯和海伦娜的来意，知道是卡尔多的意思，心中已经猜到卡尔多的用意了。于是把一本魔法书送给海伦娜，并说这本书可以使海伦娜学会高级魔法。

离开帕德兰村后来到依那休斯王国中风景最优美的托拜西村，刚好碰上欧卡尔军正在恐吓村民，要村长交出他的女儿。突然从屋子里走出一个人自称是当今世上最强的剑客——亚布特，认为欧卡尔打扰了他休息，要教训教训欧卡尔。德雷斯和海伦娜也拔出武





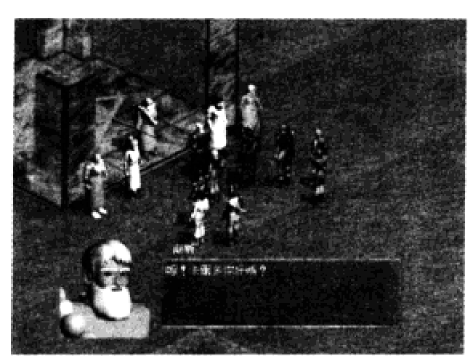


器。

BATTLE 3

亚布特不愧是一个强手，拥有强力的特殊攻击技和高体力值。他身边的怪物根本不是他的对手。德雷斯和海伦娜可以趁机在垂死的怪物身上补上致命一击，多拿点经验。

击败欧卡尔后，村长的女儿亚丽安娜送给德雷斯10颗回魂丹以报救命之恩。这些回魂丹是用水和树作成的，全大陆也就那么10颗，珍贵异常。亚布特和德雷斯相互欣赏对方的剑术，亚布特提出要与德雷斯合作，建议德雷斯到依那休斯王国首都利卡见一见国王律里安三世，希望得到国王的奖赏以作重建达克沙可兵团之用，而他则分得赏金的一半。德雷斯同意亚布特的加入，但提醒他不要耍花招。（奇怪的是村中有一名年轻人说库利亚兹是他的爷爷，但已经死了。难道是……？）



来到首都利卡，果然是与众不同，到处都显示着这里高度的文化传统。城中正流传着一种说法：黑暗之神艾尔卡奈特的宠物黑魔龙帝摩斯又再次出现了！同时有听说王妃玛琳娜得了一种怪病，看来国王这次召集雇佣兵是为了对付黑魔龙帝摩斯（看来得多准备点补药）。晋见了国王律里安三世，果然不出所料，国王想得到黑魔龙帝摩斯的龙鳞来医治王后玛琳娜的病。他说帝摩斯已经年老体弱了，并承诺事成之后会付给德雷斯他们5000个金币，亚布特见有利可图就一口答应下来。出了皇宫，海伦娜埋怨亚布特也不考虑就应承，但事已至此只好向风之塔进发了。

BATTLE 4

风之塔的首城阴深深的，有怪物比利和守护着。它们几个一群，可以用亚布特和德雷斯的特殊攻击技对其集体攻击，特别是德雷斯的八面火；海伦娜在后面有火球术或冲入敌人群里使火墙魔法。一定要完全恢复体力和魔法值后再解决最后一只怪物，因为接下来还有两恶战。

BATTLE 5

怪物卡伦已经两个一组守候在这了。一定要逐一消灭，千万不可贪功，只要严密防守就可以突破这层。

BATTLE 6

终于见到黑魔龙帝摩斯，果然已经大不如从前了。但它毕竟是显赫一时的黑魔龙，火焰魔法依然威力强大，要战胜它就必须能顶住它的魔法攻击而且不能让它有喘息的机会。注意三人不要站在同一直线上，受伤后可以离开战场休息。帝摩斯的移动力非常低，轻易就能摆脱它。

拿着龙鳞回皇宫，国王律里安三世高兴得嘴都合不拢，爽快地付了5000个金币。话语之间似乎挺喜欢德雷斯，还说如果有公主的话一定嫁给德雷斯，在一旁的海伦娜赶紧提出离开。临走前律里安三世告诫德雷斯不要轻易相信身边的人。

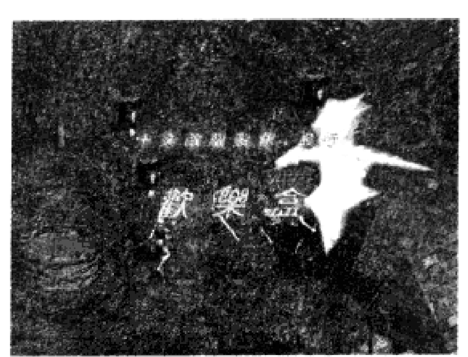
在路上德雷斯想着国王律里安三世的提醒，总觉得有种不祥的预感。突然一队近卫军赶上来说奉命抓拿德雷斯一伙，原来王后玛琳娜服用了龙鳞后就死了。亚布特见势头不对劝德雷斯马上逃跑，但德雷斯却认为应该与国王说清楚。没办法三个人只好跟着近卫军回去。

在监狱里德雷斯百思不得其解，明明拿回来献给国王的是能医百病的龙鳞，为什么王后会死的呢？突然一个神秘身影闪了过来，一问才知道是亚布特的朋友哈帝斯来营救他们。德雷斯还犹豫不决，哈帝斯就告诉他王后其实已经在一个星期前去世了。德雷斯大吃一惊，难道是那个常常大笑的国王在利用自己？想到这德雷斯决定先出去再慢慢调查清楚。

BATTLE 7

东面有一个出口，只要有两个人到达那里就算成功逃脱了！所以可以尽力攒些经验再走。哈帝斯的移动能力较弱而且不能近身战斗，属于后方辅助战斗类型，要找人在前面帮他抵挡敌人。左边的宝箱一定不可错过。

逃离监狱后德雷斯说应该与亚布特分手，因为他们的交易已经结束了。亚布特与哈帝斯提出加入他们的行列成为达克沙可兵团的一员。海伦娜也在一旁劝说。说话间一队国立警备队拦住去路，为首的竟然是阿道夫，听说是以卡路司大陆最强的剑士的风之骑士。德雷斯和亚布特却觉得阿道夫没什么了不起的。双方的对话引起一名路过的女孩子莉蒂亚的注意，当听到是德雷斯的时候她显得十分高兴，愿意先帮助德雷斯打退警备队。







BATTLE 8

由于刚经过一场战斗，我方人员大都受伤，应注意恢复。莉蒂亚的身手不错，可以抵挡一阵子帮我们争取时间。不过别让她太操劳了。阿道夫的剑术与德雷斯差不多，攻击力挺高的。

正如亚布特所说风之骑士如风般消失了。德雷斯上前与莉蒂亚见面多谢她出手相助。莉蒂亚也道明来意：莉蒂亚所住的地方圣提亚的水源正被一种叫阿巴特的怪物污染，希望德雷斯他们能帮助她。德雷斯答应莉蒂亚的请求，并向她打听一个出名的占星士凯洛斯，想通过他找出库利亚兹。想不到莉蒂亚正是凯洛斯的女儿。

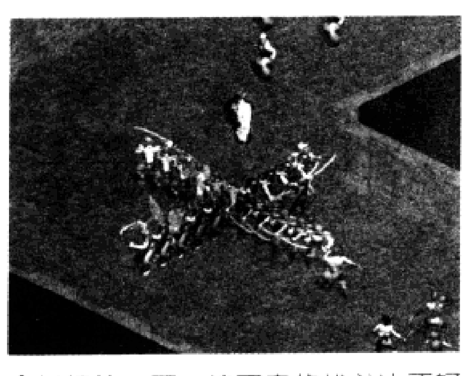
跟着莉蒂亚来到圣提亚，见到了凯洛斯。凯洛斯答应为他们找到库利亚兹的大概位置，要德雷斯先去消灭怪物阿巴特。莉蒂亚就带领众人从水井的梯子下到水源的上头，果然有一大群阿巴特，并且传来一股恶臭。

BATTLE 9

这次有莉蒂亚用魔法为大家补充体力，战斗显得轻松多了。如果能让莉蒂亚多升几级，提升她的自己恢复魔法值能力（IT）和魔法最大值（SW），以后的战斗就顺利了。怪物首领简直是刀枪不入，但极害怕魔法。

消灭怪物后，凯洛斯也赶来告诉德雷斯，库利亚兹目前在死亡之塔，具体位置还不知道但可以肯定不在依那休斯王国。众人估计是在塔勒西亚王国，而且决定从海上走避开警备队。

众人与莉蒂亚依依惜别后来到一片丛林，竟遇上贾斯特。原来亚布特曾经向贾斯特借了2000个金币，现在却要连本带利收取4000个金币。德雷斯本来已经保证以后帮亚布特还清那2000个金币，但贾斯特却不识抬举依然坚持要收利息4000个金币。德雷斯忍无可忍下拔出了剑，谁知贾斯特也招呼了一群保镖。



BATTLE 10

除了贾斯特以外其余的不足为患，趁这机会好好练一下。接下来的战斗决不轻松。

贾斯特愤愤不平地走了，亚布特感谢各位的帮助。这时从后面赶来了一个人，一看原来是莉蒂亚，一问才知道她说服父亲允许她跟随德雷斯一起。德雷斯他们对莉蒂亚的加入表示欢迎，尤其是亚布特，似乎是对莉蒂亚……

在里瑞德雷斯他们整理一下行装（记得买几个柠檬），到旅店住宿一宵打算明天一早动身前往塔勒西亚王国。想不到第二天早上德雷斯他们已经被阿道夫重重包围了，告密的竟然是贾斯特。

BATTLE 11

阿道夫的警备队和贾斯特的保镖联手势力相当强大，而且里面还有几名魔法师。他们精通火焰炸弹，可以杀伤可见范围内的所有人。所以我方除非不出手，一出手就得一涌而上置其于死地，海伦娜的魔法对付他们会有意想不到的效果。下面的宝箱里有激光之剑。

阿道夫再次失败了，留下贾斯特就走了。贾斯特失去帮手马上软了下来，不仅不再要求亚布特还钱，还说从来没有见过亚布特。德雷斯见他如此识趣就放他离开了。

一行人走向港口，正好有一艘船要到塔勒西亚王国雷吉诺亚港口。船长海登刚才亲眼看见德雷斯的战斗，心中感激他们打败平时收取苛捐杂税的警备队，答应免费带他们走。并且说有德雷斯在就不怕海盗。

在海上竟然真的遇上海盗史宾杜，德雷斯决定将计就计跟他回老窝，然后再一举歼灭。

BATTLE 12

史宾杜的手下不算太多，只要我方恢复实力后就胜券在握了，如果没有把握可以先后退休息。史宾杜和身边等级高的海盗一定要用魔法才有效。宝箱里有若木杖。

船安全抵达雷吉诺亚港口，海登船长道谢后离开了。德雷斯忽然想起盖尔，希望盖尔能保佑他们成功。正想找个地方休息一下，一名男子过来询问他们是不是打败海盗的达克沙可兵团。然后自我介绍说是何伦，邀请德雷斯到他的木屋谈话。海伦娜向众人说她认识何伦，他原来是塔勒西亚王国的大将军，武艺超群。

在木屋里何伦向大家说出他的遭遇：从前受人爱戴的塔勒西亚国王菲力克斯是一位比圣君塞西尔二世还英明的国王，但自从一个魔导师进见后变得非常暴燥。何伦向其进柬，菲力克斯国王却说何伦对王室不利，不但革职还要驱逐出境。德雷斯一听就知道又是库利亚兹干的好事。

突然屋外传来一个声音，要何伦马上出来投降。何伦带着大家从密道逃走。但还是被堵截了。来者竟是黑

玫瑰骑士团，而且团长蕾莉亚也来了。看来要动手是免不的了。

BATTLE 13

黑玫瑰骑士团的人都盯着何伦，纷纷使出特殊攻击技，但何伦防御力极高，使黑玫瑰骑士团得不偿失。所以只要注意何伦的安全，利用他吸引敌人的攻击再从旁收拾。哈帝斯的攻击已经没有太大用处了，可派他去开启宝箱。

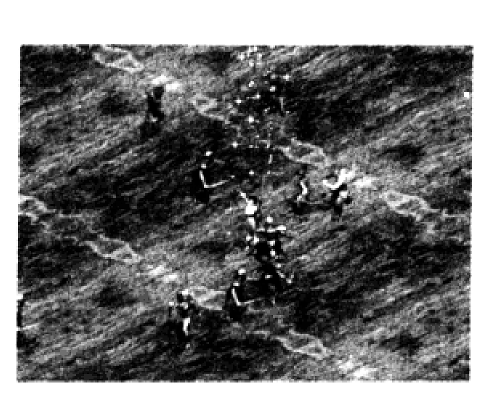
出人意料的是蕾莉亚竟然是何伦的侄女，所以她一直没有出手。最后何伦自愿跟蕾莉亚回洛尔卡，而且不愿德雷斯跟去。德雷斯知道事关重大，决定尾随他们。

塔勒西亚王国的首都洛尔卡是个大城市，里面设备齐全。德雷斯一行人整理好一切就径直向皇宫走去。

BATTLE 14

通往皇宫的道路上早已有塔勒西亚近卫军把守，我方应尽量保存实力缓慢推进，分批对付敌人。

在皇宫中国王菲力克斯正要求何伦再次向他效忠，但被拒绝了。菲力克斯恼羞成怒下令杀了何伦，蕾莉亚在一边不知如何是好。眼看何伦就要丧命，就在千钧一发之际，一支箭飞来，从剑下救出了何伦。原来是德雷斯一行人刚好赶到，蕾莉亚突然倒戈相向带领德雷斯从地道逃走。



BATTLE 15

游戏从这开始终于提高难度了！长长的地道住着菲力克斯所养的怪物。佘勒司还没什么难对付，但利奇实在是个难缠的角色，一见面就会使出地狱火焰，而且能闪开所有普通攻击。幸亏我方新加入的蕾莉亚和何伦虽然攻击力平平，但防御力是没说的，可派她直冲上前把怪物的招数都接下来，德雷斯和亚布特再上前用特殊攻击斩杀。

BATTLE 16

这里的魔导师奈卡比利奇更强，懂得蛊惑人心使我方人员倒戈相向自相残杀。一定想先除去他。

终于从地道逃了出来，经过一场恶战何伦和蕾莉亚决定加入达克沙司兵团。真是一波未平一波又起，恰好撞上山贼打劫。路见不平拔刀相助是义士所为，德雷斯毫不犹豫地拔出他的剑。

BATTLE 17

这些山贼只是些乌合之众，不经打得很；比起刚才的怪物逊多了。我方可籍此机会略作休整。

泰勒感谢大家救了他，知道德雷斯他们要到亚德里村就自告奋勇为他们带路。



来到亚德里村，受到马里奥村长热情的欢迎。村长请求德雷斯出手将山贼一网打尽。德雷斯心里惦记着找库利亚兹的事本想推托，但何伦坚持要帮助有困难的人，所以德雷斯还是决定留下来铲除了山贼再说。而且经过连番恶战也需要休息，买点高级的武器装备一下能力低的伙伴，例如何伦和蕾莉亚，他们提升攻击力后会有所表现，但哈帝斯就实在太差了。

BATTLE 18

首领柯克所用的特殊攻击技象地狱火焰魔法一样可大面积杀伤，要留到最后再解决他。周围的小山贼可留给何伦和蕾莉亚升级。左边的宝箱有擎天剑。

看到德雷斯把柯克活捉了回来，马里奥村长非常高兴，把祖先流传下来的 5 个圣水送给德雷斯，据说它是宇宙之神宙斯留下的，可以提升人的某些能力。德雷斯收下圣水后向马里奥村长打听死亡之塔的位置，可惜马里奥村长也是第一次听到，他建议德雷斯到费斯去，因为那里每年都举行武术大赛，届时会有不少人参加，或许能找到点线索。

费斯没有想象中的多人，正想找个人问一问，一名女子走过来问德雷斯他们是否参加武术大赛。向她打听死亡之塔的事，谢天谢地总算有人知道了。可是女子提出要他们与自己一起参加大赛，来完成她父亲未了的心愿。没办法只好参加大赛啦(在东北一处有小路的篱笆停一会)。

BATTLE 19

德雷斯将与亚隆雇佣兵团进行最终决赛。对手人数和等级虽然都比我方强但容易打的很，如果你在赛前装备了上好的武器，那就更不用担心了。

终于夺取冠军了，莎莉亚娜竟说自己也不知道死亡之塔，不过她父亲一定知道。既然如此只好跟她回家了。

雷恩听到女儿莎莉亚娜带回的好消息开始还不相

信，但与德雷斯见面后才相信。他告诉德雷斯要去死亡之塔要先解开“阿如去波”的含义，而要知道这话的含义就得去伯罕。同时请求德雷斯让他的女儿加入，希望莎莉亚娜能成为优秀的战士。

在死亡之塔中，黑暗之神艾尔卡奈特正在与库利亚兹商量征服世界的计划。待艾尔卡奈特离开后，有两个人走了进来，赫然菲力克斯和律里安三世，他们向库利亚兹报告德雷斯的动向，利亚兹马上下令阻止德雷斯的行动。

在前往伯罕的路上，菲力克斯和律里安三世突然出现。他们原来是假冒的，真的国王早已被害了。

BATTLE 20

前面的律里安三世是个剑手，特殊攻击尚算厉害，如果可能的话尽量不要让他出太多招。后面的菲力克斯是名魔法师，魔法攻击力实在可怕，近身者不死也得重伤。必须靠海伦娜不断召唤出魔法师吸引并消耗菲力克斯的魔法值，其余人才能冲上前。

终于来到伯罕，这里是最后的村庄所以用以前省下来的金币好好装备一下。建议德雷斯这些勇士们都加强攻击力和魔法防御力，让莉蒂亚等人拥有坚强的防御能力，其中海伦娜的防具要最好的。一切都准备妥当后就要解开“阿如去波”的含义了。其实答案十分简单自己先想一想。

……

……

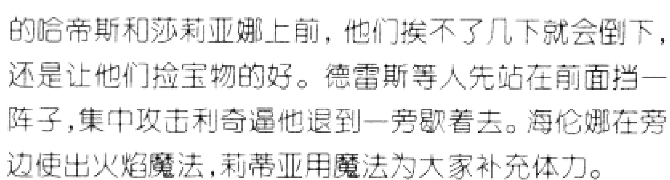
……

想不到？好好想想雷恩的提示：村民的对话和顺序。

……

……

答案是呼之欲出的，阿如去波其实是四个村民所说的话的第一个字，按着这个顺序逐一询问就会进入库利亚兹的老窝——死亡之塔（其实也没解开些什么含义）。

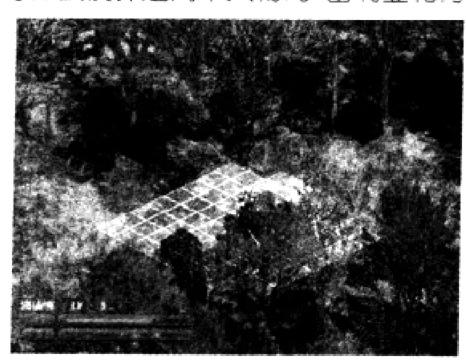


BATTLE 21

这里的难度陡然提高得让人有点吃不消。利奇的魔法加上怪物波加的攻击是个难题，千万别让防御能力差的哈帝斯和莎莉亚娜上前，他们挨不了几下就会倒下，还是让他们捡宝物的好。德雷斯等人先站在前面挡一阵子，集中攻击利奇逼他退到一旁歇着去。海伦娜在旁边使出火焰魔法，莉蒂亚用魔法为大家补充体力。

BATTLE 22

象上次迷宫一样魔导师奈卡紧接着出现，还陪有红蓝奥鲁凯。到了这儿哈帝斯和莎莉亚娜已经全无用处（真不明白要为什么设计这两个人物）。蕾莉亚和何伦的防御能力不足以挨两下魔法攻击，应留在二线待机而行。这出有个大大的 BUG：海伦娜会变作第二个莉蒂亚，而且两个莉蒂亚共用一个“身体”。



来到死亡之塔三楼，这里没有任何魔物。库利亚兹在祭坛出现了，他扬言主宰世界的真正主人将会诞生了。卡尔多在最后及时赶来帮助德雷斯，原来他是天神宙斯的手下，与库利亚兹是死对头。

BATTLE 23

卡尔多是独自行动的，他的魔法攻击并不强但总能帮上点忙，这次的主角其实只有德雷斯、亚布特和海伦娜。蕾莉亚和何伦在旁等最后一刻才上前补上，其余人只能退到墙边看热闹。

库利亚兹被打败了，临死前他还声称主宰世界的真正主人就要诞生了……。

原本以为一切都结束了，但卡尔多却召唤出天神宙斯及其他神。在众人都惊讶不已的时候，天神宙斯告诉他们事情的真相：德雷斯他们都是特洛伊安——神在人间的代理人，他们走在一块不是偶然的事情，一切都是命运的安排。现在众神将协助德雷斯他们进入黑暗界消灭黑暗之神艾尔卡奈特。完成任务后他们会接替宙斯等神的工作，也就是说成为新一代的神。说完众神把自己的力量灌输到每个人身上，德雷斯他们觉得有如重生。

与此同时黑暗之神艾尔卡奈特也找到他的代理人，但他万万没有想到自己会死在自己找的代理人手上。

BATTLE 24

对手不再是成群结队的怪物了，只有一个敌人但却是最强大的敌人，他们都是神。第一是欲望之神伊玛司，他的特殊攻击是不损半分体力的，所以不能被动挨打要主动出击。但此神攻击力相对来说比以前的怪物还要弱，收拾他不会太难。

战争之神亚普斯、破坏之神梅地卡和嫉妒之神克萝妮亚的实力与欲望之神伊玛司差不多，在此适合提





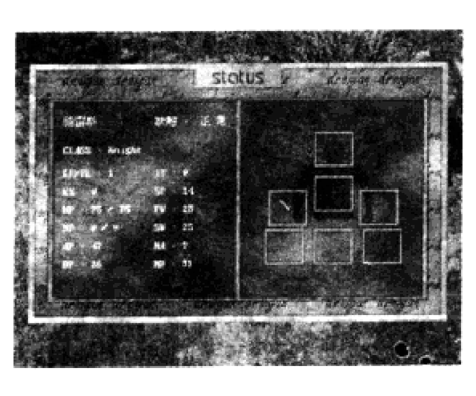

升德雷斯和亚布特的等级。

终于到达黑暗之神的神殿了，一种熟悉的声音说话：你们来迟了一步，黑暗之神艾尔卡奈特已经被我杀了。仔细看清楚来人竟然是盖尔，盖尔向德雷斯他们说明事情的一切经过：原来库利亚兹来消灭达克沙可兵团，盖尔为了掩护德雷斯逃走而"牺牲"；这一切都是精心安排的戏。盖尔的最终目的只是想打败德雷斯从而摆脱在德雷斯阴影下的生活，因此当库利亚兹来找盖尔时，他知道机会来了。现在盖尔得尝所愿，获得黑暗之神艾尔卡奈特的所有力量。一场大战在所难免。

……

BATTLE 28

盖尔的实力的确强大，但好象特别容易受到德雷斯和亚布特的重创，也害怕海伦娜的魔法，不过盖尔也容易对海伦娜造成较大的伤害。这次要主角们把盖尔团团围住，莉蒂亚用魔法为大家补充体力才有机会打败盖尔。



盖尔理所当然地被打败了，大家都为他感到可惜……

德雷斯把一朵花摆在一座墓前，那正是盖尔长眠之处。在他身后跟着海伦娜、亚布特、莉蒂亚等人。突然他们都被白色的光芒所包围，看来宙斯说的是真的，他们即将替代宙斯成为新一代的神。黑暗世界结束了，和平时代翻出了新的一页。

游戏攻略

最终幻想VⅡ

地球，人类生活的星球，不知道在什么时候被一个叫“神罗”的超级企业所控制。该企业正在采集这个星球上的一种能量——魔光能量，进行一项不可告人的大阴谋。一群民间的勇士正为捍卫着这个星球而努力。克劳德就是这个故事的主角，他为了粉碎神罗的阴谋作出了许多的努力，同时又得知自己的身世，这一切都是多么的……

一、神罗

魔光都市，一个由八个繁华街市和八个巨大的魔光炉所构成的世界上最大的城市。整个城市分为上下两层，上层是神罗的指挥总部，下层是贫民街区。

神罗百式号列车缓缓驶进一号魔光炉地区的车站，从车上迅速跳下了几个人，他们是捍卫这个星球的正义战士——反神罗组织，他们打倒几个人之后就迅速逃离现场。其中左腕为机关枪的大个子叫做“巴瑞特”，他是该组织的领导人，而另一个身手敏捷、身背大刀的家伙就是这个故事的主角——克劳德。克劳德曾是神罗的雇佣兵，不知怎么搞的现在会成为反神罗组织的雇佣兵，这次的任务是炸毁一号魔光炉，在任务开始前，巴瑞特告诉克劳德：“神罗的魔光炉所吸收的魔光能量是这个星球的能源，如果继续下去，这个星球会由于能源耗尽而毁灭。”但克劳德不感兴趣，现在他所关心的是金钱与他自己的生命。对话结束后就正式的进入游戏，现在你可以先设置一下游戏的一些设置，然后再继续进行。当克劳德行动几步后，马上就有神罗的雇佣兵出现，神罗的雇佣兵曾经沐浴过魔光能量，所以战斗力比一般敌人强，克劳德也因此成为反神罗组织中战斗力最强的一员。这是第一次战斗，你可以使用每一个行动指令，熟悉一下每一个指令的用途，这个游戏的行动不是回合制的，是根据每个人的机动能力而决定的，也就是说，一个人的机动能力高，则攻击的周期短，在相同的时间里可以给敌人更多的打击。人物属性栏的“TIME”就行动的周期，当这一能量槽满了以后就可以进行攻击了。属性栏的左侧会在TIME能量槽满的时候出现一个行动指令菜单，这时只有四项可供选择，以后随着人物的升级，菜单会增加选项。第一项是物理攻击，第二项是使用魔法，第三项是使用道具，第四项是放弃该次进攻。第一次的战斗是很容易的，你只使用物理攻击就可以把敌人搞定，但是也可以使用魔法进攻，目的是清楚什么魔法有什么用途，因为这次战斗的敌人是很逊色的，以后的就不同了。

战斗结束后，克劳德跟着大伙进入魔光炉的围墙外，在这里，大伙都进行了自我介绍。围墙闸门打开后不要急着进入魔光炉内部，在围墙里有许多的敌人可以供你升级，由于游戏是踩地雷的方式，所以你必须多移动才能与敌人对战。这里起码要升一级。升级后进入魔光炉的通道，这里有一个伙伴进行爆破工作，另外的伙伴则进入魔光炉控制中心，同样在通道上升一级。升级后进入魔光炉控制中心，与巴瑞特谈话结束，伙伴们打开控制中心的大门，进入控制中心，控制中心右侧的偏厅有一个宝箱，打开后可以得到一瓶药水，然后进入正厅的电梯下去魔光炉内平台。从平台到隧道门口要经历一端楼梯，该楼梯很长，是练功的好地方。在楼梯上跑上跑下，目的是想遇见敌人，升一级就进入画面左下脚的门口。

进入门口后一直向前走会看见一位队员，他告诉你在隧道里如何行走和如何攀爬楼梯，一定要熟练，不然以后逃跑的时候就麻烦了。队员前方有一瓶药水，捡起再与他谈话。谈话完毕先不要心急进入下一层，可以在隧道的管道上行走积累经验，最好先不要下地面，在管道上积累经验是最划算的。因为该处地面的敌人强大，经验值又少，而管道上的敌人经验值比地面上多，但不是很强大。升级以后就马上随着楼梯下地面，找到一个类似雷达的物体保存游戏，然后从吊桥上跑道下一个画面。一进入该画面就马上停止行进，在此补充体力和魔法值。画面中央是一颗宝珠，捡起后继续行进，



游戏自动进行余下的剧情，当安装好炸弹后就会出现一个机械守卫，该守卫没有什么特殊的地方，只要用补充体力的方法，使用杀伤力大的魔法进行攻击，当"LIMIT"值满的时候使用必杀技就可以歼灭敌人。打败敌人后会得到一支枪，适合巴瑞特使用。此时画面出现一个计时器进行十分钟倒数，一般可以在十分钟内走出魔光炉，逃走路线与进入路线一样。不过在魔光炉外的吊桥上队员们都齐集了，唯独一个笨重的队员跌伤在地，一定要救这位队员。幸好赶得上时间进入石洞，避过了魔光炉爆炸时发出的巨大能量，这次行动没有一个队员伤亡。经过总结后，队员分散行动。

街上人们由于魔光炉的爆炸纷纷逃命，只有一个卖花的姑娘没有离开，克劳特意买了一些花，进入车站大堂，这里有许多宝物，小心寻找。在车站外的交叉路口有几队神罗兵出现，这时无论你怎样说都要进行战斗，不过最后，克劳特还是安全地跳到从桥底飞驰的百式神罗列车上。同时，车厢内的队员们正在议论克劳特，巴瑞特对他的迟到很不高兴。突然，克劳特从车厢外飞身进入车厢内。吓了大伙一跳。巴瑞特自然也无话可说。大伙换了一个地方，进入前方车厢内，刚才被救的队员站在车厢前的电脑处向克劳特讲解了魔光都市的大致情况：都市中有八个魔光炉呈圆形围绕着神罗总部大楼，列车是围绕着这八个大型魔光炉行驶，每个魔光炉交汇处都有 ID 扫描系统，系统会自动扫描车厢内每一个人的身份。

车到站后，大伙都来到了第七街区，进入其中的一间酒吧，这里是反神罗组织的基地，克劳特与巴瑞特话不投机后想离开，但被迪芙拦住，两人相聚后回忆起以前的往事：七年前，克劳特要离开故乡，去做神罗英雄萨菲罗斯一样的战士。临走前，他与迪芙约定，成为战士后，会尽一切的力量来帮助她。这时，巴瑞特从地下跑上来，扔给克劳特一千五百元的报酬，但这并不使克劳特满意。虽然巴瑞特也明白，但剩下来的钱要给女儿交学费，两人争持了一会，在迪芙的要求下，克劳特留了下来，参与第二次的行动。



这次的任务是炸毁五号魔光炉，在出发前由于迪芙也与克劳特同行，所以可以使用新的属性系统。聚集之前最好先在街内走走，"处心者之馆"内可以拿到一颗宝珠，而且有一个游戏可以供你游玩。在车站集合后出发，由于众人都是没有身份的，所以一定要在 ID 系统扫描之前下车。此时车厢内的乘客见大伙都气势汹汹，纷纷相避，唯独一人仍坐在座位上，巴瑞特也因此进行恐吓，不知道该人是否神罗的人，ID 系统提前了扫描。没法，只好跳车。画面内出现了一个倒数的时钟，要求在十秒钟内迅速通过车厢。跳车后，进入环城螺旋隧道，向隧道里面走会到一个有电网封锁的出口，但不能通过这里进入，因为有无限的敌人把守。在SA，你可以在隧道里来回行走积累经验，此时的迪芙战斗力十分低，一定要重点保护。升级后在电网的左侧会发现一个通风窗口，从这里可以沿着管道进入五号魔光炉。在管道内有宝物可以捡起，管道的交汇处有一个队员站着，这里是练习的好地方，迪芙很容易就升级了。进入魔光炉内要先去放置炸弹，放置地方有一个队员站着。然后坐电梯来到上层，三人同时按下开关，打开电子门，此时偏厅也有一个宝箱，打开可以得到宝物。逃出后，在通道天桥上，众人被神罗的部队包围了。这时，神罗社长出现，他似乎看战士们不起眼，叫出一个机动兵后就乘坐直升飞机离开了。该机器兵很容易对付，用物理攻击他的背部就能得胜，如果谁可以使用必杀技，只要一招就结束战斗。不过得小心他的攻击，他攻击力很大，而且还可以在背部进行攻击。战胜机器兵后，由于这东西的爆炸，把桥炸断了，克劳特由于爆炸的震动掉了下去，迪芙悲痛欲绝，无奈，也只能离去。

二、相遇

克劳特从昏迷中醒来，发现自己躺在花丛中，在身边照顾他的正是车站的那个卖花姑娘——艾丽斯。她看克劳特已经恢复后请求克劳特送她回家。报酬是可以和她约会一次！呀，怎么好象卖身似的。这么好的差事当然答应，两人刚想离开，神罗干部雷洛却带人来抓艾丽斯。虽然不知道为什么，但逃跑是首选的决定，于是，两人逃到教堂后面。途中由于敌人的攻击，艾莉丝从二楼摔了下去。你有两个选择，一个是上教堂的三楼，把三楼上的木桶推下去拯救艾丽斯，不知道为什么在三楼上会有木桶，但是这也是游戏的一个情节。推桶顺序为：左面 -> 上面 -> 右面的木桶，不过一定要在艾丽斯喊你的时候才去推，不然会白费工夫。第二个选择是让艾莉丝和神罗士兵战斗，这样会得到许多的经验值，不过你补充体力的药水一定要足够，起码有五瓶。战斗完毕，两人从教堂上的缺口逃了出去，来到五号街艾丽斯的家。来到家门前不禁一楞，在只有肮脏和死亡的魔晃城居然有如此仙境。家门有保存进度的雷达，后花园有一颗宝珠和其他宝物，先去捡了再进艾丽斯的




游戏攻略

家。经过艾丽斯的一番介绍，克劳特在艾丽斯的家度过一夜。晚上，克劳特准备一个人去七号街，于是起床溜出艾丽斯的家，在出门是千万不要靠近艾莉丝的房门和跑步，不然会被艾丽斯叫回去睡觉。但最后还是给她发觉，拦在七号街的进口。没办法，只好也把她带上。进入一个有起重机的废墟，这里是修炼的好地方，通常可以在这里升三级。如果你的体力和魔法都不够，可以直接进入下一个画面，来到公园，两人坐在滑梯上倾谈心事。原来艾丽斯的初恋情人也是一名战士。正说着，旁边的闸门打开了，里面出来的一辆路行鸟做动力的鸟车，车上似乎有迪芙，于是克劳特与艾丽斯便来到六号街。

六号街左面第一间是旅馆，这里可以补充体力和魔法值。补充完毕又可以到有起重机的废墟进行修炼升级。修炼完毕后进入六号街，在“蜜蜂之馆”，打听到迪芙去了中国之馆，进入查询，看门人告之只有漂亮女孩才能进去，那么，只有男扮女装了。在街区中找到洋服店，两人想在这里找一些服装化装。后来得知老板在酒店，再去酒店找老板（选择第二项的第二项）然后回店中换一身衣服，但还是不象，那么又来到了街中的“男男男”健美馆。与人比试做蹲起（注意按键时间），胜利后可以得到金发（失败也能得到一样东西，不过会影响选择），在这里你可以首先锻炼一下如何做蹲起。除以上所说的必做装扮方法外，还有一些，如下：

一、先到街中的自动售货机处，在机器面前动作一下，售货机上的机关枪会向你射击，幸好没事。之后在街中右上方的小店与老板对话，他告诉你因为街中的的售货机出现故障而不能购买东西，所以要求你到街口的旅馆住宿一夜，并且在旅馆的售货机里偷走一件200元的东西。第二天交给他可得到一件装饰品。

二、在街中小吃馆吃B. B. Q饭可以得到兑换卷，到药屋换得消化药，然后到酒店的洗手间，帮助在洗手间里的可怜人，可获得香水。

三、在街下方“蜂蜜之馆”的入口处有一人，在他那里可以得到会员卡，进入蜜蜂之馆，选择一个房间，醒来后可以与蜜蜂小姐对话。

回到洋服店里换衣服，克劳特变成一个漂亮女孩子，与艾丽斯一同进入格尔尼奥之馆。原来格尔尼奥每天都要从三个女孩子当中挑选一个陪他。在地下室，找到迪芙，虽然吓了一跳，但她似乎对艾莉丝更感兴趣。三人被带到了格尔尼奥面前，此时他会挑选谁是与刚才一系列寻找装饰品有关。如果做得好，他会选择克劳特！反之，克劳特会被带到别的地方，在那里他要与几个神罗兵打斗。不管怎样，三人在最后还是会合力对付格尔尼奥，可还是被格尔尼奥扔进下水道。在下水道中必须要与一只怪兽战斗，但这个怪兽使用的招数会打伤自己，所以不必担心很难过关。另外，下水道中可以捡到一颗黄色的宝珠。下水道里有许多“水龟”，是练功的好地方，我在这里可以连升两级。从下水道上去是一个废弃的列车场，人们叫这里为“列车坟墓”。这里有许多宝物，在垃圾桶里面也有不少。这里不是一个练功的好地方，不过平均得到的经验值都很高。如果现在你有17级，你在这里可以升两级。列车坟墓的最后必须开动旧列车才能搭桥过关。

三人出了列车场后回到七号街，此时巴瑞特正与战友们在机器塔上与神罗士兵战斗着，但寡不敌众，伤亡惨重，连可爱的胖子也因从高处摔下而身亡。克劳特让艾丽斯去照顾伤员，他与迪芙冲上机械塔，在塔顶与巴瑞特会合。神罗的高级官员就在这时开动了炸弹后离去，尽管众人想尽办法也不能把炸弹弄停。迪芙在爆炸前被逃走的神罗官员抓走，克劳特等人也只能借助吊机的钢缆才能顺利逃脱困境。克劳特等人逃出七号街后，所有没来得及逃走的朋友和战士都因为街道坍塌而死去，伤心的巴瑞特敲打着废墟，呼喊着战友的名字，对天鸣出哀伤的枪声……。

三、阴影

艾丽斯被抓走时，曾告诉众人马莲被送到了五号街她的家中。于是，三人来到艾丽斯家见到马莲后，与艾丽斯母亲交谈才知道艾莉丝的过去。原来，在十五年前，她的丈夫去打仗，一天收到在犹太作战的丈夫的来信，但她在车站守侯了一天都没有见到她的丈夫，却遇到一位濒死的妇女和她的女儿。这母女俩正是艾莉丝和她的母亲。艾莉丝生母死后，她收养了艾莉丝，逐渐，她发现艾莉丝不是一个平凡的女孩子。艾莉丝似乎不对死亡感到哀伤，即使是亲生母亲的死也……。“妈妈只是回到星星里去了。”这是艾莉丝曾向她讲的一句话。后来，神罗集团的祖安战士上门来，说艾莉丝是能够引导人们找到无上的幸福之地的“古代种”，也就是说，艾莉丝是能找到幸福之地的钥匙，并一直要把她带走。这次是艾莉丝愿意亲自到神罗大厦才能换到马莲的安全，可谓舍身为人矣。

休息一个晚上，为了救出艾莉丝，大伙决定到城市上层的神罗总部一躺。来到六号街找到武器店。克劳特向店主买到一些机械配件。然后随一群孩子来到一堵

围墙之前，这里有一条通往上层的水管，从这里爬上去有一些放出黄光的地方要安装一些机械配件，不用什么动作，只要按一下行动按钮就可以。有的地方则需要利用一些不显眼的地方走过去或爬过去。有的地方则需要利用有频率摆动的东西跳过去，这里要注意跳跃时间。来到上层，这里有一个雷达可以供你保存记忆。你可以从总部后面上去，不过要爬真真正正的59层楼梯，而且在途中还有不少烦人的对话，适合功不高的你；如果从正门攻上去就不用爬烦人的楼梯，而且在上楼途中还能够战斗提升经验，适合等级够高的你。

来到59层，解决门口的守卫后捡到60层的门口钥匙到60层。在60层因为门卫不让陌生人进入，只好另想他法。现在唯一的办法就是利用雕像躲过守卫到61层的通道。注意守卫相互交替的频率就可以顺利通过。在61层从一社员手中得到一钥匙，这钥匙是进入上面几层的要求，所以一定要得到，这个社员多数在画面右方，且穿蓝色衣服。到62层，在画面左方的市长办公室找到市长，必须与市长对上暗语才能拿到钥匙，如果一次答对还能得到一个宝物。在对暗语时应该答上"ROMB"。到63层，进入右下方的房间，在电脑前按一下动作键能得到三次开门的机会，你可以按顺序从上方开门进入左方的房子，得到道具后从出房间，开门到隔壁的房间里得到道具后走通气通道到右上方的房间得到最后道具，从通气通道到右下方的房间里，从电脑前交出道具A、B、C后换得两个宝物，其中一个能装备。64层是一个员工休息室和健身室，到上方的衣柜里能够偷去三样宝物，然后到左方的休息室里休息一下补充体力，保存游戏进度后继续战斗。65层其中一间房间里有一个魔光都市的超级模型，你必须按以下顺序开启宝箱得到道具后进入房间拼切好模型才能得到上一层的钥匙。顺序如下：

左下 -> 左中 -> 左下 -> 左中 -> 左上 -> 右上 -> 到楼梯宝箱拿取钥匙

到66层，到左上方的厕所第一格里，爬上通风通道，到会议室偷听神罗会议。原来，神罗正计划利用艾莉丝找到古代种族至高无上的幸福之地。他们认为，那里有用不尽的的魔光能量。并且得知艾莉丝被宝条博士带到研究室。跟踪宝条到67层，看见博士实验室中有一只火红的野兽，身型与一头狮子相差不大，可是身体却红似火，眼中显露一屡精光，带有灵气。旁边的实验箱中悬浮着被称做洛瓦的生物，不知为何，克劳特看见后就昏倒过去了。醒来后到画面上方，这里有一个宝箱和雷达，利用货物运输电梯来到68层，看见宝条正在利用艾莉丝做实验，而且还把艾莉丝和火红的怪兽关在一起。巴瑞特上前阻止宝条，无意中把门打开，把火红怪兽放了出来，野兽冲了出来咬住宝条。救出艾莉丝后，宝条乘机逃走，那怪兽自称自己叫赤红十三，并且加入众人的队伍。这时能挑选谁护送艾莉丝逃走，当然选择没有装备宝珠的护送艾莉丝。艾莉丝等人走后就马上投入战斗，一只怪兽因为实验室的门被打开而逃了出来，战胜他后可以得到一颗宝珠。之后众人因为神罗早有防备而全数被抓，在牢房里，克劳特与艾莉丝对话完毕后小休一晚。醒来发现牢门打开，马上冲出牢房看过究竟，门卫倒卧血泊之中。克劳特马上同意大伙此事，大家一同去查看究竟。来到实验室发现洛瓦不见了，上去67层，在67层有不少宝物可以捡到。沿着血迹来到70层，看见神罗社长已经被杀害，身上插着宣称已死的神罗英雄萨非罗斯之剑。众人正在惊奇之际，外面的平台上降落一台直升飞机，出来的是社长的儿子、副社长鲁佛斯。他宣称自己是社长，克劳特因为他的气焰嚣张而要与他单挑，其余的人从电梯下去底层。这时也能选择队员从电梯下去，这时必须选择拥有魔法宝珠的队员和能够远距离攻击的队员，如巴瑞特，如果宝珠拥有雷电魔法最好，为此，雷电宝珠必须在此三人之中其一，这样才能以最少的生命损失来击倒敌人。现在最佳的组合是艾莉丝、巴瑞特、赤红十三，艾莉丝装配生命恢复宝珠（RESTOR），巴瑞特装配任何宝珠也可以，赤红十三装配雷电宝珠（LINGHTING），因为这里要击倒两个机守卫，一个生命达1200，另一个生命达600，而且都是棘手货色，要小心对付。话又说回来，克劳特与鲁佛斯单挑一会就结束了。在克劳特与守门队员回合时速度要快，不然被一些神罗守卫缠上就麻烦了。如果你小心留意，鲁佛斯逃走时的样子与炸毁七号街的神罗干部相似，这可能是这个游戏不足之处——游戏中雷同的地方太多；也可能是这个游戏高明之处——处处为游戏以后埋下伏笔，让你不用寻找游戏中太多的线索而大费周章。

在神罗大厦解决一切后来到大厦底层，这里有一段制作很好的过场动画，人物每一部分制作都十分细致，不过我还是喜欢克劳特所骑的四喉摩托。该摩托的前胎有防撞钢片，没有花俏的外部装饰，外型是跑车型与太子车型的结合，拥有四条死气喉，如果按照常理每条最大1000cc来计算，该车拥有4000cc的马力，结合

整台车来看，该车是一台极品。好了，不说废话了。众人乘车在高速公路上逃亡，克劳特骑着极品摩托做护航，其余的人在三轮货车上。神罗的士兵也骑着摩托追来了，此时有一个暴力赛车游戏供你消遣，如果你在前一段时间有记忆的话，你以后闲着就可以用克劳特的长刀做护航来玩一个暴力赛车游戏，不过注意克劳特左右挥刀的配合。到公路的末端就有一个神罗机械守卫出现，小心他的喷火攻击同时利用雷电攻击就很容易搞定，该机械守卫的喷火攻击能伤害 150—230 点的生命，经常保持生命值在 280 点左右就行了。

四、追击!

离开魔光都市，首先要分队，可随意选择，不过选择一些等级较底的同伴较好，因为在硕大的地图上可以练功升级。之后向东北方向前进，来到一个小村子前，在旅馆里，克劳特向大伙讲起了萨非罗斯与自己在五年前的事：

五年前，克劳特曾于萨非罗斯一同去故乡的废旧魔光炉执行任务。在调查过程当中，发现神罗博士宝条正在利用魔光能量制造怪物，萨非罗斯对此似乎十分横恨。任务完成后，萨非罗斯独自在村中神罗的秘密实验室里呆了许多天，不断地调查和研究里面所说的资料。最后，他对克劳特说自己要去寻找幸福之地，然后放火烧了全村，杀死了迪芙的父亲，而且来到魔光炉，取走宝条藏在那里的洛瓦生命体，这是因为他已经知道自己是宝条博士利用人体试验而制造出来有大量洛瓦细胞的人造人。在魔光炉内，他还击伤了哀痛的迪芙，克劳特也因此与他持剑相向……。

克劳特讲到这里便停口不说了，众人在思索中睡去。第二天，出发后可以使用 PHS 系统，其实该系统是一个无线话机随时呼唤等形式，在地图上可以随时使用该手机更换拍档。离开村子向东走，来到一处陆行鸟舍，这里是饲养陆行鸟的地方。与鸟舍里的人谈话可以买到捕抓陆行鸟的宝珠，买点野菜就可以出发，通常野菜买两个或三个就足够了。在鸟舍外面有一围栏围着几只陆行鸟，其中有一直停在原处不动的，你走上前逗该鸟可以得到第一颗召唤宝珠，使用时有可爱的战斗画面。出了村子有许多爪印，在上面流连会遇到陆行鸟，你装备了捕抓陆行鸟的宝珠后就可以利用野菜做诱饵然后消灭它左右的敌人就可以成功地做在他身上。利用陆行鸟通过左方地沼泽，通过沼泽时要避开沼泽中的大蛇，如果没有 100 级是不能战胜它的。沼泽后有一个山洞，洞口树上有一条被萨非罗斯杀死的大蛇，这家伙真是厉害，不愧是神罗第一英雄，绝对没有浪得虚名。下鸟进入山洞，这个山洞有许多宝物，而且在一处的藤蔓可以攀爬，上去后可以找到一颗宝珠。另外，这个山洞里也是修炼的好地方。出洞时会遇见神罗三个高级干部，因为大家的意向都是寻找萨非罗斯，所以大家没有动刀子。离开山洞，在西南方有一处顶部有鹰的魔光炉，这里的主人请求你帮他们保护巨鹰的蛋不被神罗抢走。此时可以玩一个战略游戏，战胜敌人后可以得到宝物，以后没事就多来玩玩。离开这里去西北方，那里是朱隆港，也是神罗的一个军事战略基地。来到海滩上，一个小女孩正与海豚玩耍，突然一只鱼怪从海里钻出来，小女孩为了救海豚而被击晕，克劳特等人也因为救下女孩而与鱼怪大干一场。击败鱼怪后要用人工呼吸救小女孩，如果注意吸气时间救可以救活。众人回到村中休息一晚后，第二天小女孩恢复健康，为了报答相救之恩，小女孩送给克劳特一颗召唤宝珠，这是第二颗宝珠，是一颗冰系召唤宝珠，使用时能召唤出冰女神私法攻击敌人。克劳特与众人来到海滩，在海豚的帮助下成功爬上电塔，从电塔单身一人潜入基地内部。电塔上面是一个飞机场，从升降台下来进入了士兵室，神罗军官以为克劳特是新加入的士兵，强迫克劳特换上士兵衣服，并参加阅兵典礼。由于有现场转播，千万不要出洋相，细心看第一个出去的士兵在军队到什么位置就出去和怎样进队的，当收视率等于零就“GAME OVER ”。做好了还可以拿到不少的宝物。

阅兵典礼后还有欢送仪式，所以要回营房练习如何做动作，如果不会做就按长官的命令多做几次。练习完毕，全体官兵到码头集合，在途中你可以到一些商店里买东西，在一家民居里可以得到一颗宝珠，不过在门口有人招手的商店千万不要进去，那是黑店。到码头集合，按命令操练，良好度会因你所做是否好坏而升降，不过无论良好度是多少都有奖品，如果良好度超过 100 可以得到一件好东西。仪式结束后，鲁佛斯上了船，克劳特也赶紧上船。

在船上，克劳特找到了同样伪装为士兵的同伴，在下面的船舱有许多宝物和一颗宝珠。在众人当中，数赤红十三最令人发笑，他用两腿行走，步步蹒跚，还露出一条赤红的尾巴。来到船头，找到巴瑞特，这时听到船上广播说有不明人物上船，大伙赶紧集合，却发现广播中所说的人似乎是萨非罗斯，来到下面的船舱，发现有人闯入主舱。进入后爬上梯子能打开宝箱得到宝物，与中间穿红色衣服的人对话能使萨非罗斯出现，不过先别急，在这个船舱里能修炼到很高的等级，起码到 21 级。萨非罗斯出现后就飞走了，在走时留下洛瓦生命体。击败洛瓦后留下一颗宝珠，很快就到港口了，这个港口是一个拥有阳光与海滩的度假圣地，你可以到民



居里拿宝物和到沙滩帮美女搽太阳油。离开小镇，沿山路来到一个山，这里有一个魔光炉，在过去就是一条荒废已久的铁路，这里有一些地方会掉下去，你按着左方向键，连击确定键就可以得到武器，按着右方向键，连击确定键就可以得到防护装备。在一个上下向铁路交叉口，选择上方一条铁路，在一木制房屋里接通吊桥，在房屋后方有一堵围墙，爬上去发现一窝小鸟，在鸟窝里可以得到十个起死回生药。然后往回走，选择下方的铁路，通过吊桥到达一个隐藏的小屋，里面有好东西。之后来到一个小村，在村子里的人都是巴瑞特以前在矿场里同事。

进村之后，一个人直冲上来挥拳便打，巴瑞特动也不动，任凭他击中自己的面门。即使这样，其他的人仍旧高声骂他。克劳特马上赶上去问个因由，可巴瑞特没有说什么。村子左边找到缆车，在缆车处，巴瑞特才向众人讲起他那段心酸的往事……

以前，这里附近蕴藏着丰富的煤炭，人们世代以采煤为生。直到四年前，神罗的人前来推行魔光能量，那时，一个叫戴恩的人极力反对建造魔光炉，而巴瑞特却尽言魔光的优点，“戴恩，我不想再让我的老婆受苦了。”巴瑞特说。也许因为好友，戴恩终于接受巴瑞特的观点。然而不久，新建的的炉爆炸了，神罗推说是村民的责任，他们枪杀村民，火烧村庄。那场浩劫夺走了巴瑞特的妻子的性命，而他和戴恩也因为神罗军队的追杀而断去左臂。从此，巴瑞特痛恨神罗，更不能原谅自己……

乘坐缆车来到整个世界中最豪华，最多奖品的娱乐都市。也是到现在为止，所有 RPG 游戏中最豪华的一个娱乐都市。在城门必须购买门票才能进入，有 3000 元的一次性门票和 30000 元的无次数门票，我本人推荐购买无次数门票，以后训练陆行鸟也必须在这里面训练。在反复进入该城后，门口会有一个奇怪的人出现，你可以在他那里用 100 元购买 1 GP 的点卷，不过较难出现。进入城内，巴瑞特由于心情不好，自己首先离去。此时你可以挑选一位队友陪伴，我嘛，当然挑选美女相伴，有谁会带着一只怪兽游玩去？首先进入一个有“占”字的“WONDER”区，一个叫凯特·西的占卜娃娃要给克劳特算命，这个娃娃其实是一只会说话的猫骑在一个白色的布娃娃上罢了。但凯特算来算去，却算成自己要与众人同行，为了证明自己是正确的，他加入队伍。该娃娃的必杀技很厉害，他扔出带有点数的东西，点数加起来的值乘于 100 就是敌人被打击的生命值，如果必杀技升级后，还可以以倍数打击敌人，打击三、四千生命值只是小菜一碟。在凯特加入队伍后，到“SPEED ”地区，见到院长迪奥，他倒是很亲切。在“BATTLE”地区，众人发现这里的人都被枪杀，迪奥赶来认为是克劳特等人干的，召唤出机械守卫，把众人抓起来扔到城下的一个废墟里。

这个废墟里有一口井，在井底能遇到一些奇怪的敌人，把这些敌人打败后能得到 4000 经验值和 400 AP 值，由于到这废墟的机会只有这一次，所以必须抓住时机。在这里，找到了巴瑞特，来到他的故居，他讲起了往事，这样才得知为何他的左手改造成枪。听完后巴瑞特归队，与他一同回到被扔下的地方，发现又有人被枪杀，沿路寻找，在村的另一面找到领头人，他要克劳特给他找一条项链才肯帮忙。在被杀之人旁边有一道门已经打开了，进入门后原来是一个荒漠，在裂缝后有一道门，通过门能找到掉下悬崖而没有死去的戴恩，击败戴恩后得到一个装备和领头人想要的项链，而戴恩也跳下悬崖自杀。不过先别着急通过这道门去找戴恩，沿着栏栅走可锻炼升级，有的时候也会遇到一种像仙人掌般的敌人，很容易击败，击败它后得到一点的经验值和 AP 值，不过能得到 10000 元，该敌人在地图东北方的一处隐蔽小岛上的出现率是 100%，利用特技将其变化后可得到能吸收多种攻击属性的戒指。我闲着在这里就得到几万元和升了几级，在走了一段路程后会有一辆陆行鸟车出现，乘坐它可以到出发的门口。

回到村里，找到领头人，交出项链后他却反口，要求克劳特去游乐场的陆行鸟比赛中赛一场，胜出的话就给一辆沙滩车给众人离开，无奈，只好答应。克劳特等人被带到选手室，这里可以得到一个召唤兽宝珠，是第三个宝珠，属雷系魔法。只要在赛程前段使用自动模式，后段使用手动模式冲刺就很容易得到胜利，胜利后可以得到沙滩车，利用该车可以到许多地方。现在我们又回到了地图模式。

拿到车后回到我们先前有阳光与海滩的神罗基地，乘坐偷渡船回到另一个大陆，沿着旧路来到兵营里的入口，在入口有升降梯可以下去曾救小女孩的小镇，出去后可以驾车奔驰。利用车，可以到右上方的一个山洞里找到一位正在午睡的矿工，当主角的战斗次数个位与十位相同时，这位矿工就会醒来给主角一个装备。此时我已战斗 266 次，使用时间为 15 小时，28 分。如果你有我这么好的耐性，后面的战斗就容易多了。乘

船回到游乐城，穿过西面的河流，这里有一个废弃的魔光炉被一些深林围着，下车进去，在魔光炉里会遇到神罗干部，他们不知道在瞎扯什么，很快就乘直升飞机离去，去神罗干部曾动作的地方调查一下，会得到一颗召唤兽宝珠，这是第四颗宝珠，属土系魔法。在这里还有一个小村子，由于魔光炉的爆炸，不少村民失去了亲人，这也是艾莉丝的初恋情人的家乡。村外有一颗黄色的宝珠，不过没有什么用途。在此处旁边有一处深林，深林靠近瀑布和小溪，在这个深林里流连会遇到一个女隐者，打败她后她会晕到在地，此时千万不要进入菜单画面，旁边的雷达其实是一个诱饵，如果进入菜单画面她就会逃走并偷走你身上 200 元。与她对话按顺序选择第二、第一、第二、第一、第二项就可以将她收为同伴。继续向西走，穿过浅滩，在一个倚山而建的部落前车子突然坏了，没法，只好进入部落求救。

原来这里是赤红十三的故乡，这里的人喜好研究天命星学，在商店侧门可以得到究极回复魔法，可是有一缆绳阻挡，我也是偶然一次进入里面，因为忘记了进去的方法，所以不能瞎吹。来到村中最高处的天文台，找到长老。原来长老正在与赤红十三谈话，他是一位天命星学家。在他的要求下找两个同伴去听他讲星命学，从中才知道原来魔光炉对地球的危害是如何地大，然后来到村中休息，大家围在篝火前谈了起来。这时，长老走过来，与其说走不如说飘，我可看不见他有腿。让赤红十三与克劳特和一位同伴跟他去一个地方。在此我首先说一句，在进入该村之前首先把一些宝珠装配在赤红十三的身上，而挑选同去的同伴也必须身上有宝珠，不然很难过以后的关卡。三人随长老来到一堵钢门前，打开钢门，里面散发出一种神秘的气息。山洞中有许多宝物，在不同的路可以到达不同的地方拿取宝物，其中有一个山洞可以打开一道隐蔽的门，首先别进入这个山门，在门前可以打倒一些拥有许多经验的敌人，如果有四条蛇就可以得到 1000 点经验和 400 元钱，在这里可以轻易升三级，以后的战斗就轻松了。进入山门，战胜几个敌人来到一个有亡灵守卫的山洞，使用浑身解数解决它后得到一颗宝珠。通过洞门，赤红十三见到自己的英雄战死的父亲，赤红十三在父亲前鸣出哀痛嗷声，他父亲也流



出了眼泪。第二天，沙滩车已经修好，克劳特等人继续前进，再次穿过浅滩，回到了克劳特的故乡。

进村后，克劳特奇怪的发现，村子几乎没有被烧过，似乎什么事也没有发生过。只有一点有变化，那就是村子里多了一些浑身破黑的人，这些人仿佛事魔光炉爆炸而被感染了什么似的。在村中神罗研究室中，大堂左面的房间地上有一张很陈旧的羊皮纸，上面写着在二楼左面的房间里有一个保险箱，箱里面关着一个秘密，而且纸上有些坐标，意思是告诉你开启保险箱的密码在什么地方。另外大堂里有几间房间，里面都有一个宝箱。上去二楼的房间，在 20 秒内打开保险箱，按顺序快速输入一下几个号码，在输入时千万不能超过这些号码，不然就前功尽弃了。号码如下：右 36，左 10，右 59，右 97。打开保险箱后得到一个召唤兽宝珠和钥匙，不过先消灭一只怪物。这个宝珠没有什么属性，不过它是到现时为止最强的一个召唤兽，它可以召唤出一个维京人的神——奥丁，进行攻击，奥丁还会根据召唤者的 HP 值产生必杀攻击，很厉害哦。有五颗召唤兽宝珠了，不过后面还有许多呢，所有召唤兽里最强大的一颗是能召唤十三个圆桌骑士的宝珠，要拿取这个宝珠必须有金色陆行鸟，这是后话。

拿到钥匙后进入秘密通道，在一处地下室里有许多棺材，用钥匙打开室门后发现只有一个棺材没有被打开。上前调查一下该棺材，里面的人造人醒来问了克劳特许多的问题。原来这室宝条博士制造的人造人文森特，最后还加入了队伍。进入图书馆，萨非罗斯早就在这里等候着克劳特，交谈后，萨非罗斯用一颗宝珠击倒克劳特后就飞走了。走出神罗试验室，从试验室右方的街道走出村子进入山中，沿途有许多宝物，千万别忘记了"顺手牵羊"。走进一山洞，先从楼梯走下平台放下梯子，然后上去有许多管道的平台，走进左数第二条管道，打开宝箱后从梯子走上平台进入右数第二条管道，得到一个装备。在石头上有一只怪物，打倒它后可以得到一颗宝珠。走出山洞，步行到达下一个村子，这里有一个火箭发射场，先别急，进入门口正对街道的房子，走出房子后门来到一花园，这里有一台飞机，可惜主人不在，不能借走。刚想离开房子，房子主人的助手回来，问清因由，助手告诉克劳特飞机主人在火箭发射场，到火箭里找到主人，并得知为啥这里有这样一支古怪的火箭。

原来，这里是神罗得火箭发射场，是神罗用来宇宙开发之用，计划中把该火箭发射到天上去，可是负责发射的希德为了救助手而发射失败，所以停止了宇宙开发计划。希德为了"神罗 26"不能上天而整天抱怨，人也

由此便得古怪。

克劳特在火箭上见希德好象没有什么意思就会到希德家中找希德助手，这时希德也回来了，不过奇怪，他得态度变得十分热情，原来神罗社长鲁佛斯来了，使希德误会以为神罗重新开展宇宙开发计划。然而，神罗意旨在希德后院的飞机。幸亏在希德的助手的帮助下，克劳特等才抢先一步登上飞机。希德也跳了上来，神罗众人开枪向飞机射击，飞机中枪了。没有多远就坠入海中，一台飞机变成了滑行船。

这时若乘船到西方的月牙大陆，登陆后女隐者尤菲会跟大家说这里很危险，要注意装备，这时，有两个神罗兵出现，大伙忙于迎战时尤菲偷走了所有的宝珠逃走了。进入犹太城，尤菲在桥的对岸看见克劳特等人就逃走。克劳特等人打算进入道具店重新购买道具，可一打开宝箱，还没有看清楚得到什么就被尤菲再次偷走。真是是可忍，孰不可忍。众人下决心一定要抓到尤菲。在入口附近的民居里，克劳特打开屏风找到尤菲，可是又被她逃跑了。回到街上，在酒店边看见一个会动的罐子，不用多说，这次每人守住一条通道，克劳特猛击罐子三次后尤菲终于被擒。与她来到家里，尤菲很伤心地告诉大家她很后悔，她让克劳特去拉地下室的手柄，说可以找到丢失的宝珠。但是，这又是一个花招，这小东西又逃得无影无踪。进入城里，敲打一下大钟可以找到暗门，进入后看见六号街的大色魔格尔尼奥。他抓走了尤菲和在此度假的神罗女干部。为了自己的宝物，克劳特等人追了上去。来到佛山，在其他两个神罗干部的帮助下终于救出尤菲和处理掉格尔尼奥。尤菲为了报答众人的相救之恩，真心诚意地加入了队伍并交出偷走的宝珠。进入城中大钟对着的塔楼可以得到宝物，也可以在里面休息，带上尤菲可以到入口正对的猫屋得到特殊的宝珠。另外，尤菲在城中央的武圣塔里可以修炼，击败倒武圣后可以得到究极装备。这里教大家一个战斗方法，首先必须有大量的道具可以回复 MP 值，让尤菲装配上召唤兽。对付前四个武圣可以用物理攻击加魔法补血的战术取胜。可最后一个武圣就比较麻烦，必须攻击到他自己用魔法补充体力，然后快速的用召唤兽攻击取胜。可是，没有 50 级是很难取胜的，我现在是 35 级，我尝试了几次都不成功，只好乖乖的练功去。

在废弃魔光炉附近的村子里，有一间房子里有人会告诉你娱乐都市的园长喜欢收集宝物，其中有一样是园长的至爱，那就是打开古代种神殿之门的钥匙——KEYSTONE。而希德也记起，在神罗抢飞机的时候曾提过古代种神殿。那么，众人便回到巴瑞特曾工作过的矿场，再次乘坐缆车上去娱乐都市。在 BATTLE 边的展览厅可以发现与宝珠相似 KEYSTONE。在帮园长比赛几场格斗比赛后可以得到钥匙，这里顺便提一句，如果你在格斗场得到 51200 点 BP 值，在场中的机器中可以换到终极斗技——超究武神霸斩。在 WORDER 的游乐厅中的一位小姐处可以换取一个终极装备，但必须有 500 GP 值，如果够运的话，可以在娱乐都市门口一位神秘人处用 50000 元购买得 500 点 GP 值。在得到钥匙后，众人正要坐缆车回到地面，可是一位员工告诉大家缆车出了故障，没法，只好在酒店里待上一夜。深夜，艾莉丝找克劳特，说是睡不着，想与克劳特出去走走。在城中，先去剧场和艾莉丝一同上演一剧勇者都恶龙得故事，然后俩人乘坐观光车在城里兜上一转。最后回到终端室时，发现凯特行踪诡秘，于是俩人便追上去看个究竟。原来凯特偷走了神殿钥匙，并与克劳特等在城中转了一个大圈，最后还是让钥匙落在神罗手中，原来凯特身下的布娃娃受神罗所控制，凯特也没有办法。第二天，乘坐缆车下去地面，然后开车找回滑行船，乘船穿过有瀑布的河流，来到南方的小岛上。

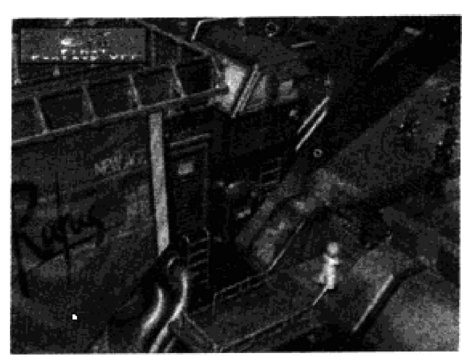
五、毁灭

岛上有一处古代的神殿，进入后看到神罗的干部倒于地上，原来他被先到一步的萨非罗斯杀伤。干部把神殿钥匙还给了克劳特，利用神殿钥匙，克劳特等人打开了神殿之门进入神殿。这里的地形很特别，有的地方要利用藤蔓攀爬才能得到宝物，有的地方在视角上被物体遮住，可是在小心的分析后还是能够得到宝物的。这里要提醒大家，在楼梯下的一个宝箱在这个画面是不能得到的，要从另一个画面进入才可以，在一个有绿色宝物的楼梯后有一个洞穴，里面有一名老者，你进去后可以得到宝物。在一名老者的带领下，众人来到回忆之泉，小心的通过机关后，在泉水的神奇力量下，众人看见了在另一个地方发生的事情。在通过机关时要注意每一个圆形石头的滚动间隙，在石头的间隙里躲过就可以成功。来到一个大型古老时钟处，利用分针和时针可以到达不同的洞穴，不过在通过指针的时候要注意秒针的到来，他会把你推到万丈深渊里。掉进深渊里并没有摔死，反而打开宝箱得到一件武器。进入一、二、三、九、十一点的洞穴没有宝物，得到的是与敌人大战一场，进入四、五、七、八点的洞穴可以得到一些不错的宝物。六点处来到一个洞穴群，上面有一堵大门，可是钥匙在老者手中，必须在一堵洞门前把他拦截住才能得到钥匙，此时便开始一个追逐游戏。我教大家一个方法，在哪个门出来就从哪个门进去，这样必然有一次机会可以成功拦截。打开大门，进去后来到壁画之间，

这时墙上画着古代究极魔法，进去后不断看见萨非罗斯的身影，在战胜一头巨龙后得到一颗龙的召唤兽，这是第六颗召唤宝珠。战胜巨龙后在石间的深处找到了能发动究极魔法的黑暗召唤兽，它可以利用小行星毁灭星球！不过它被防进神殿的模型之中，如果模型被移走就会导致神殿毁灭，没法，只好放弃。在十二点大门外，一外型酷似太空异型的守卫堵住门口，好，跟它埋单。这里的战斗我建议使用物理攻击，召唤兽就使用刚得到的龙召唤兽一种，因为其他的召唤兽只能伤害它四、五百点，还及不上一次物理攻击，不过得小心使用高级回复魔法给大伙治疗，这家伙一次攻击可以伤害你一千点左右。战胜守卫后，可爱的凯特进来了，它说因为战胜了怪物和找到终极黑魔法要与大家庆祝一番，说着说着就走了。原来布娃娃受到神罗的控制，走去拿究极黑魔法，从而移动了神殿模型，整个古代神殿被毁灭了。在废墟中，克劳特找到究极黑魔法，可是萨非罗斯也正在此时出现，克劳特不知为何的把黑魔法交与萨非罗斯，一道白光过后，自己也昏到过去……

梦中，克劳特看见艾莉丝的身影在一个非常幽静的深林里出现，在艾莉丝走时，自己却不能追上艾莉丝，萨非罗斯也在最后告诉了克劳特一些东西。这一切都是梦，醒来后，巴瑞特和迪芙告诉克劳特，艾莉丝不知去向。于是大伙便依照克劳特梦中的记忆乘坐滑行船来到地图上方的冰川大陆，这里有一个深林围绕的废墟。在这里，克劳特打听到艾莉丝去了村后的眠之深林，通过深林就是古代种之都。可是要通过眠之深林必须有一个宝物才能通过。这样就得与村中坐在椅子上的人交谈，得到它的同意后就雇佣一帮挖掘人员在村子上层的地方挖掘。大致位置在村子上层的帐篷西方，在那里有一小块的地方特别平坦，在那里引爆挖掘，第二天在村中的宝箱里可以得到通过眠之深林的宝物。深林的入口就在上层帐篷后面。在通过眠之深林的时候有一个会动的召唤兽宝珠，一定要逮住它，它可以召唤出一只巨大的怪兽进行攻击，很厉害的哦，这是第七颗召唤兽宝珠。来到古代种之都，先四处找一下宝物，然后到右方第二间房屋的二楼休息，晚上众人便出来调查情况。沿着中间的那条路，来到一个很大的贝壳，在螺旋楼梯中间有一条水晶楼梯可以到达神殿。在神殿深处，艾莉丝跪在那里祈求着什么，克劳特与她默默相望。天空中突然一道白光打破了俩人的沉没，萨非罗斯从天而降，一刀便杀死了艾莉丝！萨非罗斯马上就飞走了，在走时，一颗白色的宝珠掉了下来，沉入深深的湖底。克劳特悲愤地杀死萨非罗斯留下地洛瓦生命体后，大伙一同把这位美丽的姑娘——艾莉丝，放进湖水中，美丽的姑娘慢慢地沉向水中……

萨非罗斯杀死艾莉丝时曾经讲过要去雪原，于是众人便向雪原出发。走出古代种之都来到一个大贝壳前，上去顶部沿着螺旋纹走就可以来到一洞穴，在洞穴要攀爬一些岩石裂缝，小心的选择不同的裂缝可以到达一云梯这样就可以进入雪原。进入雪原后来到一个山顶小村，这里时艾莉丝地故乡。在她的家中调查机器可以知道她的父亲和她的母亲的事情。在村中一户人家中，向小孩借得滑雪板，然后到冒险家中得到雪原地图便可以出发。滑雪板在屏幕中间的房子里，滑雪家在屏幕右方，右两个孩子堆雪人的房子里，地图在墙上，到右上方旅馆的二楼，窗户后面可以得到道具。向村后树林走可以出村，出村后又一个滑雪游戏，选择走不同的路可以到达不同的地方。到达后开始探索，按"OK"键可以竖下立杆，这样在大风雪里也不会迷路。在地图右面的山顶向里走，在道边可以得到一个能在使用魔法后还能攻击的宝珠，在雪原地图上有一颗松树，松树上方有一个小温泉，在温泉处摸一下泉水可以恢复体温，这样回到大雪原后向东走可以遇到雪女，战胜她后可以得到一颗圣属性的召唤兽，这是第八颗召唤兽宝珠。最后来到登山基地，与登山者交谈后他会教你一些登山的秘技。出发后开始登山。上山时要连续按键保持体温在32度以上，按"OK"键可以爬上悬崖。在一些山洞里要移动大石块清理道路，一些山洞里要与冰柱搏斗，在击到冰柱后，先不要跳下去，等所有的冰柱都掉下去并得到左方的宝箱后才掉下去。这样就可以得到一个不错的武器。经过艰辛的努力，众人终于来到了山顶。原来这个地方是巨大陨石坑，中心就是幸福之地。下山后进入风带，根据风力强弱可以通过风带，如果画面的波纹少的话就表示风力弱，这样就可以顺利通过。在不断的追击中，找到了萨非罗斯，他正在不断的屠杀古代种之人。萨非罗斯又是留下洛瓦生命体就走了，战胜洛瓦后找回黑魔法，克劳特把黑魔法交与赤红十三后就继续追逐萨非罗斯。可是不知为何，众人都陷于密幻之中。在幻觉中，克劳特努力想知道自己的过去，可得不到什么结果。这时众人都醒来了，这一切都是萨非罗斯在搞鬼。神罗等人赶来，随同的宝条博士讲出克劳特是萨非罗斯的复制品等一些令人震惊得事后，克劳特思维混



乱，他在混乱中令萨非罗斯的真身复活了，幸福之地也随之毁灭。这个地方并没有什么幸福，都是古代人流传下来的传说，其实，这里除了邪恶以外，并没有什么…

六、真相

在“幸福之地”毁灭时，神罗等人抓走了随同的巴瑞特和迪芙，并把他们带到新的神罗总部。当迪芙醒来后，守在一旁的巴瑞特打开窗户，让他看见了一幅可怕的景象：天空中竟有一颗巨大的红色陨石在缓缓下落。原来由于萨非罗斯的真正复活，黑魔法的左右使究极魔法启动，这个世界就要毁灭了。克劳特在幸福之地毁灭时掉进海中，生死不明，两人正在为克劳特担心时，神罗社长进来，宣布两人要处以死刑。当迪芙以被按在电椅上时，意外发生了：古代民族所讲的守护星球的巨兽突袭基地。基地进入全面戒备，连行刑的士兵也要加入战斗。凯特混了进来救出了巴瑞特，两人想救迪芙却打不开刑室的铁门，两人只好在无奈的情况下离开房间，途中与尤菲会合，一同冲到神罗飞艇的停泊处。另一方面，由于巨兽的进攻，使迪芙争脱了电椅，这时要用一些脑筋。先用脚取钥匙，再用脚和头部，再用手和手，最后手接手。利用巨兽击出的裂缝跑到炮管上，与巴瑞特抢到的飞空艇会合。上艇前在炮管上与神罗女干部发生争执，两人开展了女人独特的打架方式——对掴。



脱离危险的人们驾驶着飞空艇来到了世界的东南方的一个小岛。岛上有一个河流之村，在村子中，众人找到了堕海后被海流带到这里的克劳特，但他已经头脑混乱，什么也不知道。迪芙伤心的留在了他的身边，其他的人则暂时回到飞空艇。唉，爱情的魔力就是如此使人不知所措。在艇上，凯特利用艇上的通讯设备偷听到神罗总部的会议内容。神罗想利用各地的魔光炉中的浓缩物质的力量去击毁陨石。其中一个收集地点就是巴瑞特的故乡。这下可就使巴瑞特光火了，他立刻要求希德去阻止神罗。将飞艇降落在去魔光炉的洞口，该地方在娱乐城的东北方。进入洞口后来到魔光炉，见到神罗士兵正在运送魔光能量，火车已经开动，为了追上去，众人也开动一节列车，有10分钟的时限。追上后要阻止火车撞入村子，取得了魔光能量和宝珠，然后再去顶部有巨鹰的魔光炉，在那里进行最后一次模拟游戏可得到魔光能量和召唤兽。这是第九颗召唤兽宝珠。

回到海流之村，在村子左面二楼的一个女人身后找到一把钥匙，这个女人就在房间外面，去武器屋开门，因为这是假门，所以钥匙短了，与售卖东西的人谈话时选择第二项后可得到咒之指纹，另外如果有野菜就去喂武器屋中的白色陆行鸟，选择倒数第二项便可以得到四重属性的究极魔法，如果没有野菜在进入该村前先去陆行鸟舍购买野菜。在探望克劳特时，突然村下冲出海流，巨龙的出现使村子遭受极大的破坏，赶走巨龙后会有更大的冲击流，迪芙和克劳特掉进海中，当迪芙醒来后竟然进入了克劳特的精神世界。在这里，迪芙发现了克劳特真正的过去历史。原来克劳特并不是想以前我们想象那样是一个高级的神罗战士，而只是一个小小的士兵。那次行动中与萨非罗斯一同执行任务，身背大剑的战士竟是艾莉丝的初恋情人。在萨非罗斯进入魔光炉时，也是他冲进去的。但被打倒，随后而入的才是为迪芙和村人报仇的克劳特，克劳特拿起萨非罗斯的大剑，扎死了萨非罗斯后自己也被杀死。数年后，在宝条博士的研究下，克劳特被重新复活，但也变成了萨非罗斯的复制品，原来一切的记忆都是假的……

一切终于真相大白，克劳特醒来后终于恢复了正常，两人此时已经被救起，在朋友们的帮助下，克劳特重新站了起来。朋友是最好的！

七、终结

在巴瑞特等人的努力下，神罗两次收集行动都失败了，现在只剩下海底魔光炉了。

进入朱依港，从海边小镇的电梯来到基地内部，从一丁字路口向下，坐电梯来到魔光炉，发现魔光能量已经被装上潜艇，于是大伙也抢了一艘潜艇对付神罗的潜艇。在抢潜艇时选择第二项可以使潜艇上的神罗兵老老实实的投降。在得到潜艇后会有一个水底追逐游戏，在追赶神罗的潜艇时只要保持速度，跟紧潜艇并不断地发射飞弹就可以。击毁神罗的潜艇一定要胜利，不然以后就麻烦了。胜利后可以得到潜艇，如果失败就必须在以后的某个时候再回到魔光炉取潜艇。再海底行动中有个地域限制，如果神罗潜艇逃出这个地域就胜利了，在击毁地潜艇中可以得到魔光能量和古代种之键。如果队伍中带着文森特便可以到一瀑布中见到文森特地母亲，并了解到文森特被改造的原因。过了一段时间后再回来这里，文森特就可以得到究极技。回到朱依港，在机场看见一架运输机带着另一部分魔光能量飞向了火箭村，此飞机在不久之后不知道为什么会堕海，在海底能够找到，而且在里面还有不少好东西。众

人赶到火箭村，神罗们正在计划用火箭和魔光能量击毁陨石，克劳特与希德冲上火箭，火箭升空后直冲陨石，希德则帮助克劳特取出火箭中的魔光能量，密码为“OK、SWEATH、CANCEL、CANCEL”。之后利用脱出装置逃出了火箭。随后一声巨响，这个寄托着大部分人希望的火箭撞上陨石。不过并没有象神罗预想那样把陨石彻底的毁灭，只是炸开了陨石的一小部分外壳，毫无任何用处。神罗的计划失败了，在赤红十三的建议下，战士们找到星命学家，他与众人一同回到了古代种之都。唉，真不想再回到这个悲伤的地方。再古代种之都后面的一处发光的晶石处，星命学家用古代种之键打开了晶石，如果先前的潜艇战斗失败，现在就要回去炮台处取潜艇，找到古代种之键才来这里，晶石打开后从里面显现出艾莉丝被杀的景象。那颗落入水潭深处的白色宝珠就是能与黑魔法抗衡的白魔法，但是众人已经没有能力取回了。

离开这里，克劳特得到通知，神罗动用最后的力量，再魔光都市架起了一座巨大的炮台，要轰开萨非罗斯复活后再幸福之地所造的能量罩。但是，海中突然出现了一个庞大的机械兽，这个怪物正一步一步地向魔光都市逼近。等他走到岸上，克劳特等人向他靠近，发现根本不可能对付。此时魔光炮开火了，城中所有的能量都被耗尽，机械兽被击倒。保护罩也消失了，但神罗社长鲁佛斯也在对射中死了。

保护罩的消失使飞空艇得以进入，但克劳特担心神罗再干些什么坏事，于是便掉头回到魔光都市，准备趁此机会完全消灭神罗。从魔光都市上空降入城内，到达后稍走一段路，来到螺旋轨道内部。此时若向屏幕方向走可以得到许多的宝物，但是死路，向里走会有 0 和 8 两个出口。先走 0 号出口，去到神罗总部，在那里仔细调查可以得到不少的宝物，然后沿道出去，进入 8 号出口会与两名神罗干部相遇，很快就可以搞定，胜利之后从火车站的炮架上去，在顶部找到宝条。谈话之间，得知他竟然是萨非罗斯的父亲，他自己身上也注射了洛瓦细胞，真是个疯狂可怕的科学家。战胜他要有点耐性。神罗终于被彻底消灭了，也是他们不节制，不合理地使用超科学文明的后果，活该。

彻底消灭神罗后可以到北方地大空洞里找老板算帐，不过我推荐大家还是别急。回到众大陆上修炼，学得所有得终极究极和培练出金色陆行鸟后得到终极召唤兽才去跟他埋单也不迟。

克劳特乘坐飞空艇在空中闲游时会遇到一条巨龙四处飞翔，利用飞空艇把他击倒得到究极武器。然后回到娱乐都市，在格斗场聚积 51200 点 AP 值后可以在换取机器前取得终极斗技。所谓终极斗技就是在允许学习第四级必杀技时，使用某些特定的装备就可以得到。

巴瑞特回到魔光都市火车站的铁塔上，那里可以得到终极武器。回到巴瑞特工作的矿场的一位村民家中可以得到终极斗技。

迪芙取得五号街钥匙后回到魔光都市中六号街的教堂中可以得到终极武器。然后到艾莉丝家中弹琴可以得到终极斗技。

赤红十三回到星命学家处，与星命学家谈话后到商店侧门进去就可以得到终极武器。到神罗屋中保险柜中可以得到究极斗技。

尤菲在海底神罗飞空艇里可以得到终极武器。解决犹太城里五圣塔里的武圣就可以得到终极斗技。

凯特到神罗 64 层可以得到终极武器。凯特的终极斗技有八种情况，其中最强的时无视任何能力的必杀，必杀技不用特殊的道具，只要修炼就可以学到。

文森特在拥有潜水艇或爬山陆行鸟可在地图上找到一个瀑布，就是先前我们提到的瀑布，进入时带上文森特，之后发生一段情节，走出后过一段时间再回来可以同时得到。爽呀！不用费神。

希德在一村子的道具屋外的一个老人处可以得到终极武器。在海底神罗飞空艇里可以得到终极斗技。

除了以上这些武器外在大龟酒店里可以看到道乐通信的牌子，在世界各地找到道乐通信的告示就可以回大龟酒店换取全套升级道具。告示地方为：魔光都市五号街里的民家第二层有第一张；神罗总部第一层有第二张；游乐园旅店里有第三张；星命学家的村庄的武器屋里有第四张；星命学家村庄的旅店有第五张；在大龟城尤菲的家有第六张。

得到终极装备，学会终极斗技后就应该与大老板结帐了。向北来到大空洞，进入其中后有一处要分队、和分道，建议走左边的上方，可以得到两个特殊的宝珠。经过重重的努力，战士们在星球的中心会合，与萨非罗斯展开了决战……

顺便提醒一句，由于这里分道要经历许多战斗，所以每个人都得分配一些宝珠。

进入星球的中心，绮丽的的景色令人惊叹，但这并不是欣赏的时候，决战前的紧张气氛已经让人透不过





气了。第一个看见的就是引起一切恩恩怨怨的异生命体——洛瓦。击败它后脚底一空，众人掉进了真正的星球核心。在这里，克劳特竟看见了白魔法的光芒……萨非罗斯出现了，他的力量似乎无人可以战胜，进行最后一次整装后，真正的决战开始了。首先要对付的是萨非罗斯的变异体。每击败一个部位都可以换队，但实际上并不需要换对，因为决战的战士都是最好的。击败他后，萨非罗斯借助白魔法的力量变成了神的形态，此时也奏起的圣歌。这时令我不解的是，萨非罗斯是黑魔法的启动人，但他又能使用白魔法，这就没有什么冲突吗？其实也不能说没有的，萨非罗斯的力量确实是增强了，可是也很容易搞定。击败他后一切似乎都结束了，但实际上并不是这样，在克劳特正要离开时，他再次受到萨非罗斯精神波的干扰，并被萨非罗斯带入最后的战场。这里只有他们两人，在默默的对视中，一切的恩怨都要作最后的了解。一场男人的决斗——单挑，萨非罗斯终于被击败了。

此时的地面上，巨大的陨石马上就要毁灭一切，虽然萨非罗斯死后，白魔法得到的解放，冲击了陨石，但由于时间太晚，仍不能阻止陨石的下落。世界似乎已不可避免的被毁灭。但光芒并没有消失，世界各地的生命受到了感应，纷纷献出了自己的一分力量，一道道神奇的光芒向这陨石靠近，所有人的心中都充满希望。在星球的每一处，人们的希望与那光芒凝聚成了最后的力量，冲向陨石，摧毁了这个代表死亡与毁灭的物体——血红陨石。这个世界又一次被拯救了，而为此付出生命的艾莉丝终于得以安息……

500 年后，大地复苏，魔光都市已经成为历史，自由的动物们在这里嬉戏。这是人类自己制造的苦果，应该受到大自然的惩罚。然而，在新的生活中，我们又应该怎样去爱护我们赖以生存的星球呢？地球，我们真的爱你……

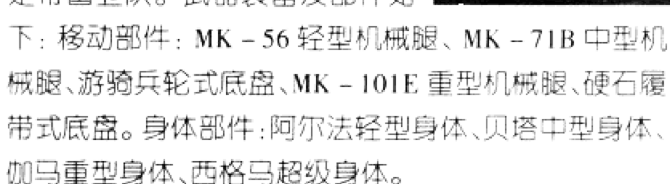
铁甲风暴

故事背景

“地球殖民星－－阿多尼亚，在总督安德森的残暴统治下，昔日欣欣向荣的景象，如今已成了骷髅遍地、漫天黄沙的一片荒漠。地球联盟对安德森的行为极端不满，决定派出由库伯将军率领的镇暴部队消灭这个暴徒。而安德森的下属－－正直的怀特上校，不愿阿多尼亚毁于战火之中，于是从帝国卫队中脱离出来，带领火鹰军团向总督发起挑战。安德森却趁此机会拔去眼中钉，称霸银河系。一场关于阿多尼亚生死存亡的铁甲风暴(机器人大战)一触即发。”

风暴始末

一．火鹰军团



由刚正不阿的怀特统帅，原属安德森手下的一支精锐部队，拥有较佳的攻击力和移动速度以及最强的防御系统，主要的敌人是帝国卫队。武器装备及部件如下：移动部件：MK－56轻型机械腿、MK－71B中型机械腿、游骑兵轮式底盘、MK－101E重型机械腿、硬石履带式底盘。身体部件：阿尔法轻型身体、贝塔中型身体、伽马重型身体、西格马超级身体。

武器装备：

火神1、2－－机炮，价格便宜，是早期的主要武器。与MK－56机械腿、阿尔法身体组成的机器人适用于找寻并控制居民点。

蜂刺1、2－－导弹装置，杀伤力较强，射程远，射击高度高，射击间隔较小，具有跟踪能力，价格适中。与游骑兵轮式底盘、贝塔身体组成中期及后期的主要战斗单位，适合对付地面的大批敌 军及空中目标。

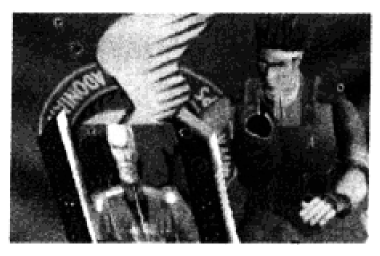
地狱火1、2－－火焰喷射器，杀伤力一般，射程较远，射击间隔中等，价格较低，适用于摧毁建筑物。

毒针－－激光武器，杀伤力强，射程远，射击高度较高，缺点是射击间隔大，价格较高。适合对付规模小的部队。

野蛮人－－重型榴弹炮，杀伤力强，射程很远，射击高度极高，但射击间隔大，价格昂贵，令其不被重用。适用于轰炸远处或高处的建筑物，绝招“隔山打牛”。

行刑者－－双筒加农炮，性能价格一般。

1．帕西角



任务：全歼敌人。

居民点：5个

敌方情报：帝国卫队的总部位于战场东北角。

最佳搭配战斗单位：MK56轻型机械腿＋阿尔法轻型身体＋火神2。

攻关指引：敌军的攻击力和防御力都不能对咱们构成威胁，就把这场仅当作一次演习吧。

2．勒森卡

任务：全歼敌人。　居民点：5个

敌方情报：联邦部队的基地位于战场东北方。

最佳搭配战斗单位：MK56轻型机械腿＋阿尔法轻型身体＋火神2

攻关指引：联邦部队的实力不容忽略，开始时应尽快组建一支部队以抵挡敌军的先锋，只要将其消灭，敌人也就没有什么可怕的。

3．赫卡利亚

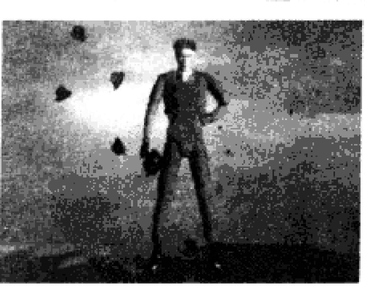
任务：全歼敌人。　居民点：6个

敌方情报：帝国卫队的总部处于战场中央。

最佳搭配战斗单位：MK56轻型机械腿＋阿尔法轻型身体＋火神

攻关指引：我军的力量很弱小，幸好敌人不算强大。我基地的上方和右方都有居民点，

可利用其壮大力量。此关无须建造太多的设施，除总部外，一个工厂加几个电站足矣。



4．海比托尔

任务：全歼敌人。

居民点：5个

敌方情报：联邦部

队的总部设在战场的西北角，防守疏漏。

最佳搭配战斗单位：MK56 轻型机械腿 + 阿尔法轻型身体 + 火神 2

攻关指引：看来联邦部队并没有使用主力对付我们，只派来了一小队敌兵，致使这场仗好应付。我军尽可放心去寻找资源，然后建造一两座工厂，迅速生产二三十个轻型机器人，从战场上方突进，直捣敌巢。

5. 库里金



任务：20 分钟内摧毁敌军的雷达站。居民点：6 个

敌方情报：狡猾的帝国卫队把基地设在战场的东北，而雷达站却建在西北方，且有大量的加农炮台守卫和电站"保护"。

最佳搭配战斗单位：MK56 轻型机械腿 + 阿尔法轻型身体 + 火神 2

攻关指引：这关我们没有太多的时间浪费，应好好掌握。迅速建造 3、4 间工厂，不必把金钱花在研究中心的建设及研究上，应把资源都投入到机器人的生产当中。首批生产的部队（约十个）先派到敌基地外围，因为这里是敌军进行各种行动的必经之路，封锁此处对完成任务和获取资源打下了坚实的基础。

由于通往雷达站的入口处都设置了多座炮台，所以最后要做的是制造足够的战斗单位，硬闯进去也许是最理想的方法。

6. 恩巴尔夫

任务：全歼敌人。　　居民点：7 个

敌方情报：帝国卫队有两处总部，一个位于正北面，只有一个朝东的入口，且有炮台看守；另一个建在一河之隔的东面陆地上，由上下方的铁桥相连。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 1

攻关指引：开始时敌强我弱，本来很难应付，但敌人的大部分金钱都花在基地的建设上，故未对我基地展开大规模攻击，这给了我军充分的时间壮大势力；另外，大多居民点分布在中部以西，对我们十分有利；再就是东面的敌人若想发起进攻，必须经过上或下方的铁桥，我军只要派出少许部队看守桥头，除非敌人拥有千军万马，否则别想冲过来。凭借以上三点优势，先集中力量干掉北面的敌军，最后拿下整块陆地并不困难。注意：下方有连续的铁桥，中间以一小岛相连，岛上有居民点，部队应在岛上驻守。

7. 切尔斯廷

任务：30 分钟内摧毁敌军总部。　　居民点：5 个

敌方情报：帝国卫队的总部处于东南面一块地势较高的山地上，入口有两个，位于南面的入口有敌军重兵把守，东面的入口只有两座炮台看守。

最佳搭配战斗单位：MK56 轻型机械腿 + 阿尔法轻型身体 + 火神 2

攻关指引：开始时敌人的力量集中放在居民点，放松了对我基地的攻击，应尽量利用这段时间，多制造些行动快的机械人跟敌人争夺资源，基地的左、右下、左下以及地图东北方均有居民点，稳占之是胜利的一半，敌人由于缺乏资源，所以对我军的威胁大大减少。本关不需要建造任何研究中心以节省金钱，但可多建间工厂加快生产速度。根据情报分析，从东面进入敌方阵地是最佳的方法，又正好山地中间有大块空地，部队可以经过东面入口来此空地聚集，待有足够的力量（注意行动不能拖得太久，否则要对付敌人的重型机器人），冲向敌军总部开火吧！

8. 雷米根

任务：摧毁敌人的研究中心。　　居民点：7 个

敌方情报：研究中心集中在战场的东北方，敌人在通往中心的道路上设下了许多防卫炮台。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 地狱火 1

攻关指引：帝国卫队需要大量的资源维持他们的武器装备研究，所以他们以占领居民点为主，攻打我基地为后。抓住敌人这个弱点，派出最"差劲"的机器人跟他们争夺资源，敌军得不到应有的居民点，决不罢休，必然派出精锐部队与我军争抢资源。这样一来，先不说谁占有的资源多，但可以肯定敌军消耗的金钱比我军多，大家都应该明白什么意思吧（在其它关卡也可尝用此计策）！话说回来，开始时还是多建几座导弹炮台以防患于未来为好。注意进攻的矛头应指向敌方的研究中心，不必干扰其它设施。

9. 奥兰尼

任务：30 分钟内毁掉敌人的科技基地。　　居民点：7 个

敌方情报：联邦部队的科技中心建设在战场中部偏西南的地方。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 地狱火 1

攻关指引：如果说 5 分钟内便能完成这个任务，而

且不需额外花费，你相信吗？按下面的方法试一下吧。一开始将两支部队编为同一组，然后把他们派向战场中心，留意左上方的部队经过的地方有一居民点，其下面就是联邦部队的科技基地，里面有些炮台和部队保卫，这些都不足为患，集中两队力量冲进去把所有的东西都摧毁吧！切记动作要快，科技基地内未完工的建筑也要毁掉。

10. 图曼沙

任务：摧毁敌人的两个总部。 居民点：7 个

敌方情报：帝国卫队的两总部分别位于战场的西北角和中部。

最佳搭配战斗单位：MK－71b 中型机械腿＋贝塔中型身体＋蜂刺 1

攻关指引：首先告诉大家这是一场艰辛、持久的战役，要有心理准备哟。面对两部分敌军，本已敌众我寡，再加上资源不足，更是雪上加霜。所以，此仗若想获胜，必须跟敌人斗智、斗勇，切记 1. 做好防御；2. 与敌人周旋；3. 伺机反击。做好防御，就是在总部上方多建几座导弹炮台，生产的中型机器人不要轻易出击，防范敌人入侵；多派些小巧灵活的机器人跟敌军捉迷藏及“打劫”其资源；战斗时间拖长，居民点就会出现休眠期，资源停止供应，这是我军反击的良机，先取中部的敌军基地，后灭东北面的敌总部。

11. 亚罗港

任务：全歼敌人。 居民点：2 个

敌方情报：联邦部队的总部位于东北方，敌人在多处山上安装了加农炮台。

最佳搭配战斗单位：所给的几支登陆部队。

攻关指引：由于只提供了几支登陆部队作战，攻击力有限，所以执行任务的速度要快，否则时间越长，敌军的实力就越强大。开始时先把三部分队伍合为一体，在中间部队所在位置集中，然后马上向敌基地进发，行走时应先从正西面（集中地）行至正南面，再到正东面，这条路线能避开敌军的大部分炮台，即使受到炮台的攻击也不用理会，最重要的是将敌基地移为平地。

12. 马布罗峰

任务：全歼敌人。 居民点：6 个

敌方情报：帝国卫队的基地建立在东北方的山地上。

最佳搭配战斗单位：MK－71b 中型机械腿＋贝塔中型身体＋蜂刺 1

攻关指引：虽说敌人占据有利的地势建造了坚固的防御体系，但只防守，不重进攻，注定他们只能失败。开始时多建一间工厂，除了可加快生产速度，还可分配工作，一个负责生产控制资源的“小家伙”，另一个完成进攻或防守使用的“壮丁”。只要力量一壮，敌人拥有再好的防御系统也要下地狱了。

13. 兰马

任务：保卫友军，全歼敌人。居民点：7 个

敌方情报：敌军基地位于东北方，中部地区有多座敌人的防守炮台，现时联邦部队正对西南方的友军基地展开围攻。

最佳搭配战斗单位：MK－71b 中型机械腿＋贝塔中型身体＋蜂刺 1（前期）骑兵轮式底盘＋贝塔中型身体＋峰刺 2（后期）

攻关指引：开始后迅速指挥部队往下移动，很快就碰上敌军及见到友军的基地，合力暂时击退敌人。赶快让“胖子”返回基地进行建设，由于时间紧迫，敌军即将发动下一轮的进攻，电站、工厂、导弹炮台必须首先建成。我总部上方和左面的居民点一定要让火鹰军团占领（不包括友军），争取夺得战场左上方及右下方的资源。此关除了保护本总部外，还要保证友军的基地不被完全摧毁。有足够的力量反击时，可以从东南面往上进攻，这样能减少损伤。

14. 科塔

任务：全歼敌人。 居民点：7 个

敌方情报：帝国卫队的基地建立在战场东北角，炮台中部居多。

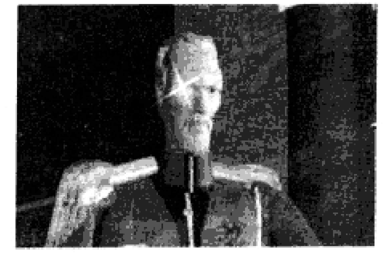
最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘＋伽马重型身体＋行刑者

攻关指引：敌人在这个地区上似乎有点痴呆，攻击不力，防守错漏百出，防御炮台在战斗初期犹如透明般不起作用，全军一片颓势。我军尽可安心派出“探险队”发掘资源，工厂不停运转，很快就能兵强马壮。只要按顺时针方向沿战场外围行军，可避开所有敌炮台（除敌基地中的），到达敌军基地，把他们送进地狱去吧！

15. 阿里克森

任务：45 分钟内清除本地区的所有敌人。 居民点：6 个

敌方情报：联邦部队的基地分别位于西北面和东面，周围有电磁炮和粒子炮保护。



最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘＋贝塔中型身体＋地狱火 1 及蜂刺 1

攻关指引：本关感觉到敌人是不堪一击的，战斗开始后，除了寻找居民点外，就是连续建造两三间工厂，接着当然是生产机器人啦。储备一定的力量后，就可以进攻了，先从西北面的敌基地下手，只需消灭可移动的敌人和电站，这样敌军便会因电力不足而令所有粒子炮和电磁炮失灵，东面的敌人失去了这堆"废铁"的照顾，就只有挨打的份儿。

16. 阳肯

任务：占领本地区内所有的居民点。　　居民点：8 个

敌方情报：帝国卫队的基地分别设在地图的右上方和右下方，战场上到处布满了敌人的电浆炮。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 地狱火 1

攻关指引：此局除工厂外，任何建设和研究都不需要，现有的火力已足够对付敌人。

先制造两批机器人，一批负责搜寻居民点，另一批负责干掉阻碍你的敌人。

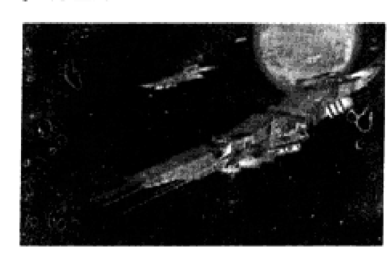
战场西面的资源较容易得到；中部的要先让电浆炮报废，才可稳固地占有。

东北面的就更麻烦了。唯一的突破口就是东南面的敌基地，扫清里面的电站，所有的困难也就迎刃而解了，地图下方有条"康庄大道"，赶快去完成任务吧！

17. 洛肯

任务：全歼敌人。　　居民点：5 个

敌方情报：联邦部队的两处总部分别在西南面和东北面。



最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 1

攻关指引：经过前面多场战役的磨练，这仅取得胜利并不困难。只是提醒你一下，预防东北面敌人带来的骚扰并先把其消灭以及西北偏僻的地方有个高级居民点。

18. 卡洛非达

任务：全歼敌人。　　居民点：6 个

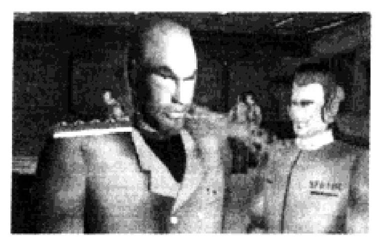
敌方情报：帝国卫队的基地在我基地的正对面。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 1

攻关指引：敌人并没有想象中那么强大，看来只是一群喜欢从中路偷袭的虾兵蟹将，导弹炮台外加几个兵士足够招待他们。另外，上方的桥头最好也要防一防。至于是否提高科技水平，对制服敌人的帮助不大，但尽可试验一下我军的高级武器的厉害。

19. 霍克城

任务：找到本地区内一座不明的科技中心。　　居民点：6 个



敌方情报：联邦部队的总部位于左下角，而不明的科技中心则在西北角。敌军的加农炮台和粒子炮在战场上随处可见。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 1

攻关指引：我总部的上下各有一个居民点，由于这是我军战斗前期的主要资源，一定要占据升级并保证不让敌军夺去。基地的左上方有一敌炮台（旁有损毁建筑），其所处位置是我军最有利的防守地点，必须尽快把它拿下且派部队驻守，因为山下是敌军进攻主力的必经之路。此战场的另一个重要位置就是中部及其偏西北的地区，那里是敌人的电力供应中心，炸毁电站可令敌军的防御系统完全瘫痪。待我军兵力强大后，先了结敌电站（不要跟炮台斗气），然后我军的部队就可以"理直气壮"地找寻科技中心，至于西南方的敌总部，不管也罢了。

20. 威利斯

任务：全歼敌人。　　居民点：7 个

敌方情报：联邦部队的两总部处于地图下方的东西两面，另有一基地在我总部的右下方。外围均有粒子炮和电磁炮守卫。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 2

攻关指引：别给敌人的多个总部基地吓坏了，其实他们只有表面上的风光。战斗开始后多建两间工厂，搭配最佳战斗单位并大量制造（别忘了生产"探险队"搜掠资源），主力机器人派往战场中部靠下的桥头守卫（或干脆把集结地设在这里），当积累有相当火力后，可继续往下放肆，直至到守在敌总部外围，断绝其"外交"。至于东面的敌人，开始时暂可不管，因为他们不会贸然出击，即使真的攻击我基地，也不用怕，导弹炮台足以令他们成为炮灰。待我军有足够的力量控制下方的局面后，便派出另一批部队剿灭东面敌人，然后再向南面的敌人表演什么叫狂轰滥炸。

21. 万博

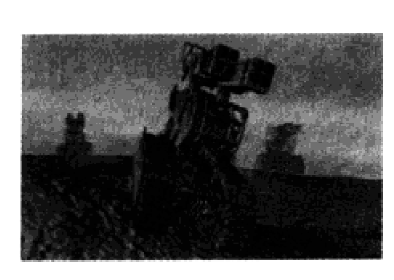
任务：摧毁敌人的武器科技研究中心。　　居民

点:9 个

敌方情报：联邦部队有一基地在东北方，总部设在西北面，武器中心亦在其中。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 2

攻关指引：还记得图曼沙战役吗？此战与之相类似，可利用该战役的经验对付敌人，但必须更迅速、更灵活。还要注意几点。第一，敌人的快速部队对我基地造成很大威胁；第二，敌军的空中飞行部队非常厉害，以上两点可在基地周围多建导弹炮台和使用武器蜂刺1、2 解决；第三，此地的居民点特别多，必须不惜牺牲“火神 1”占据，否则给敌人占去大半，后患无穷；第四，有机会进攻时，适宜从西面突破，那里有许多电站，你应该知道怎样做。



祝你好运！

22. 阿肯多

任务：全歼敌人。　　居民点:6 个

敌方情报：我总部的左下方有一敌基地，战场的西北面才是帝国卫队的重要基地，防守非常严密。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 2

攻关指引：战斗一开始，集中部队力量守卫左面的路口，胖子尽快在总部右方修建一座炮台和工厂，然后占领基地上下方 3 个居民点。迅速生产一批主力部队，灭左下方的敌基地（这里应不成问题），再往上移就能见到铁桥，在此驻守。组建另一批部队前往正北面的铁桥旁驻防，有足够火力时可将部队移至对岸。敌军总基地的防御力量对我军是个很大的考验，没有十足的把握千万不要盲目冲进去。本关最好使用毒针、野蛮人等高级武器配合进攻。

23. 托普顿

任务：全歼敌人。　　居民点:10 个

敌方情报：联邦部队的基地共三处：东北方有一（绿），主要生产机器人。左下角有一（灰），制造飞行部队，但资源不足。西北面是敌军真正的大本营，内建有粒子炮和电磁炮防御系统。

最佳搭配战斗单位：游骑兵轮式底盘 + 贝塔中型身体 + 蜂刺 2(前期) MK - 10le 重型机械腿 + 加马重型身体 + 毒针(后期)

攻关指引：决定阿多尼亚命运的最终时刻来临了，阻挡我们的是帝国卫队的“残余”部队，但已数倍于我军兵力，实在是一场硬仗。首先在总部上方多建 2、3 座导弹炮台，命工厂先生产火神 1，后蜂刺 2。基地上方和东面共有四个居民点，派火神及攻击部队协助搜索，以防敌军。然后马上在基地的各个入口做好防守，以待我军制造一批强力部队。当有一定数量（20 ~ 30）的士兵时，可从中部靠左往上进攻，消灭其中一个敌基地，占领附近三个居民点。这期间可能会遇上使用激光甚至波动炮（巫师）的敌人，没有足够的兵力，不要跟其硬拼。补充兵力后，把左上角的另一敌基地除去，此战场的大部分区域及资源已受我军控制。现在可安心地进行科技研究，制造出一伙“职业杀手”，准备向东北方帝国卫队的老巢……

战争终于结束了，阿多尼亚又恢复了往日的和平，不会再有独裁者的残暴统治，等待着阿多尼亚人民的将是自由的明天。

二. 帝国卫队

被自私、残忍的安德森用作统治阿多尼亚的工具，虽然怀特上校率领的火鹰军团“背叛”了他，但仍具有强大的装甲和攻击力，主要以联邦部队为敌。武器和部件有：

移动部件：狼轻型机械腿、虎中型机械腿、哈雷轮式底盘、龙重型机械腿、巨蟹超级机械腿、鳄履带式底盘。身体部件：响尾蛇轻型身体、眼镜蛇中型身体、蟒重型身体、美杜莎超级身体。重要武器装备：刺客 - - 加农炮，射击间隔较小，杀伤力一般，价格较便宜。与哈雷、眼镜蛇组合而成的机器人，造价低，生产速度快，动作灵活，能攻善守，适合东征西战，是非常好用的战斗单位。地狱火 2 - -（特性参照火鹰军团篇）进行基地破坏的有力武器。毒针 - -（特性参照火鹰军团篇）帝国卫队常使用的武器。电浆炮——杀伤力高，射程远，射击高，射击间隔小，价格贵。适宜近身作战和对付飞行部队。巫师 - - 波动炮，是整个游戏中杀伤力、射程、价格最高的武器，射击 间隔极大，利于远距离作战。

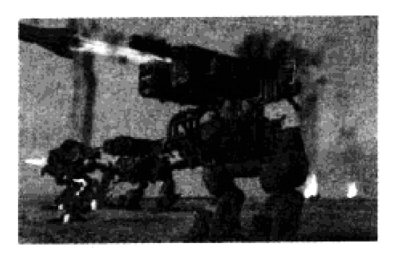
1. 赫卡利亚

任务：全歼敌人居民点:4 个

敌方情报：火鹰军团的总部在战场中下方。

最佳搭配战斗单位：狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 1

攻关指引：三个居民点分布在基地周围，细心点便能寻得。留下部分士兵驻守总部下方的入口，其余出击消灭敌人。



2. 雷米根

任务:全歼敌人。　　居民点:4 个

敌方情报:火鹰军团的总部位于地图左下方。最佳搭配战斗单位:狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 1 攻关指引:欲求速战速决,开始时把全部士兵编为一组,然后挥军南下,先集中消灭敌兵,再毁其工厂,那么敌军就只有束手待毙。



3. 科塔

任务:全歼敌人。　　居民点:8 个

敌方情报:联邦部队的总部、基地及部队分散在战场中。

最佳搭配战斗单位:所提供的部队。

攻关指引:此仗我方没有总部,只有三批部队,战斗开始后把部队编为同一组,最初屏幕显示的部队的下方就是敌军的电站和工厂,将其一一摧毁,然后沿路寻找剩下的敌人并逐一消灭,不用占领任何居民点。

4. 恩巴尔夫

任务:全歼敌人。　　居民点:5 个

敌方情报:火鹰军团的总部处于正西面。

最佳搭配战斗单位:狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 2

攻关指引:开始时指挥部队往下走,占领两个居民点,利用武器研究中心研制火神 2,命工厂从生产火神 1 转向生产火神 2。继续指挥士兵往西面行军,过了桥,控制中部两个居民点。集中一下力量,然后到西面的敌基地扫荡。



5. 图曼沙

任务:全歼敌人。　　居民点:9 个

敌方情报:战场中部偏西的地区有敌人的电站和工厂,并且有加农炮台严密保护,西北方是联邦部队的总部,外围沿河边有一炮台防线。

最佳搭配战斗单位:狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 2(前期)龙重型机械腿 + 眼镜蛇中型身体 + 刺客(后期)攻关指引:这是首场考验我军作战能力的战役。居民点的分布对我方极为不利,所以应节省资源。开始时多建一间工厂,其它设备及研究就暂不需要,两工厂同时生产火神 2 部队。派遣已有的士兵经左边山口往下方走,占领并升级下边的居民点,然后在其最下方的河边防守。制造一定数量的部队后,指挥其向上走,经过一河流,发现一居民点并占领(此处可能跟敌军发生冲出激战是在所难免,战胜这部分敌军后,占领这一带居民点(2 个)。新生产的机器人迅速调到此地集中,刚才防守的地点要多加部队驻防。我军控制这块地区后,待有足够大批的火神 2 部队(40~50),然后向西面的一敌基地发动进攻,不须理会炮台,先灭掉士兵和电站,后工厂,扫清这片区域后,在此地驻扎。这时我方已拥有多数居民点,资金日益丰富。但敌人已生产出大批中型机器人,我军的火神 2 不足与之抗衡,所以我们需建设科技中心,研制更强劲的武器(刺客),只要火神 2 部队能拖延敌军的进攻,待我军的主力部队组建成,敌人也就快完蛋了。

6. 库里金

任务:全歼敌人。　　居民点:4 个

敌方情报:联邦部队有数座炮台和电站在我总部上方,其总部处于西北面。

最佳搭配战斗单位:狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 2

攻关指引:此战场的全部居民点均在东面,所以我军只要控制东面战场,敌人也就没 戏了。首先用工厂设计模板,生产火神 2,然后指挥已有的两支小部队,除右边部队派一个士兵控制上方居民点外,其余集中从左路前进,很快便遇到一个居民点,占领 升级。继续向上走,见到一个朝西的入口便停下来,全部部队在此驻防。再把新生产的火神 2 派到此处加强防守,顺便占据右上方两个居民点。只要不让敌军从此路口进入霸占资源,剩下的事情你该知道怎样做。

7. 帕西角

任务:全歼敌人。　　居民点:5 个

敌方情报:火鹰军团的基地在战场正东面。

最佳搭配战斗单位:狼轻型机械腿 + 响尾蛇轻型身体 + 火神 2

攻关指引:战斗初期,先让工厂生产火神 2,派一个士兵占领总部下方的居民点并升 级,其余士兵往东面走,到一个路口处兵分三路,一个继续向东走,一个派到战场中央,最后一个直指地图左下角,占据途中发现的居民点。从总 部指挥另一支部队前往东北方,该处有敌占的居民点,占领并保护,且不断地从基地调兵到此集合。最后集中力量把敌军赶出这个地区。

8. 亚罗港

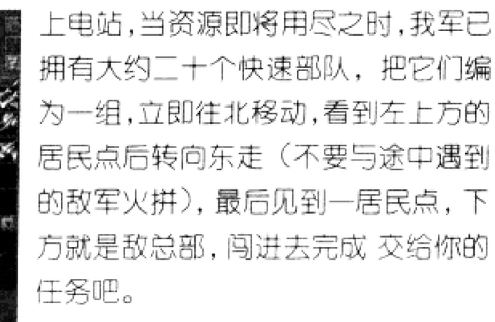
任务:全歼敌人。　　居民点:8 个

敌方情报:联邦部队的基地相当庞大,占据了整个东南面,并且外围有密密麻麻的炮台守卫。

最佳搭配战斗单位:哈雷轮式底盘 + 眼镜蛇中型

身体＋刺客

攻关指引：虽然敌军正围攻我基地，但绝不用焦急，因为敌人主要以电站为攻击目标。先把救援部队分为两组，胖子一组直接赶回基地建造工厂，其余机器人为一组往下走，然后西转向上走（千万不要停留，否则敌人的炮火不断地招呼你），见到一居民点，不用理会，继续西行。几经"波折"，见到另一居民点，占领后继续赶回基地救援。打退部分敌军后，控制基地附近的两居民点并进行升级，工厂迅速生产士兵，命胖子多建一间工厂，此外中断研究中心的电力，派小部分士兵回到刚才部队经过的第一个居民点处防守，然后稳守基地，击退多次来犯的敌人。当我军士兵数量逐渐增多后，陆续调遣力量到基地下方驻防，控制该地区的两个居民点，此时敌军的兵力已大幅减弱，只要小心敌方的防卫炮台就行。当聚集于西南面的部队逐渐壮大后，就可以往右冲进敌军的腹地，把敌兵和电站先消灭，再慢慢折磨敌人吧。



9. 阿里克森

任务：全歼敌人。　　居民点：6 个

敌方情报：联邦部队的总部在东面偏南的山地上，只有一个朝西的入口。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘＋眼镜蛇中型身体＋刺客（前期）鳄履带式底盘＋蟒重型身体＋地狱火 2（后期）

攻关指引：此关取得胜利并不困难，给你几点提示：1. 开始时先制造几个火神 1，接着是 2 个胖子，最后生产作战部队。2. 重点防守的位置有两处，战场中央的河边与战场南面的铁桥。做好两地防卫，不但可遏制敌军的进攻，而且对居民点的控制非常有利。3. 完成以上两点后，可建设研究中心，生产杀伤力强的武装部队，铲平敌基地。

10. 勒森卡

任务：30 分钟内摧毁敌总部。

敌方情报：联邦部队的总部在战场的中部，我基地南面有一敌基地。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘＋眼镜蛇中型身体＋刺客

攻关指引：此战不需与敌人硬拼，只要按计划行事，完成任务是非常简单的。先把现有的战斗部队集中在基地右方防守，胖子迅速建造工厂，让运载科技中心研究哈雷，现有的工厂生产火神 1。稍等片刻，哈雷研究完毕，两座工厂同时制造最佳战斗组合。派遣火神 1 占领基地右面和上方共三个居民点（若被敌军夺去，便无须取回），关掉所有研究中心的电力供应，卖掉一半以上电站，当资源即将用尽之时，我军已拥有大约二十个快速部队，把它们编为一组，立即往北移动，看到左上方的居民点后转向东走（不要与途中遇到的敌军火拼），最后见到一居民点，下方就是敌总部，闯进去完成 交给你的任务吧。

11. 兰马

任务：全歼敌人。　　居民点：6 个

敌方情报：敌人总部在我基地下方，西面有敌军机场。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘＋眼镜蛇中型身体＋刺客

攻关指引：这里的敌军容易对付。先生产 2 个火神 1，分别占据基地左面和下方的居民点，然后大量制造最佳战斗部队，大约 20 个单位后，指挥部队往下冲向敌基地，先摧毁防卫的粒子炮，再遇到一批敌军（敌人的全部兵力），消灭后尽情的进行扫荡吧。

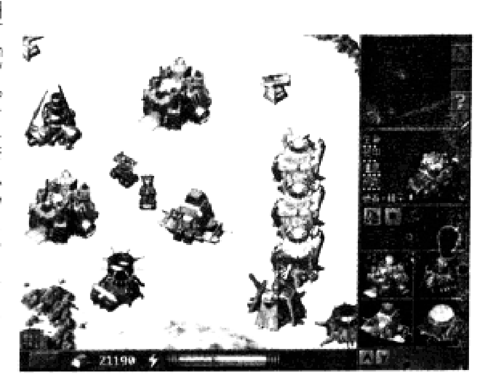
12. 洛肯

任务：全歼敌人。　　居民点：3 个

敌方情报：战场中部以东都是联邦部队的基地。

最佳搭配战斗单位：鳄履带式底盘＋蟒重型身体＋地狱火 2

攻关指引：战斗开始时先让四个工程机器人（胖子）赶回基地建设工厂，然后率领其它士兵过桥，沿上方往东行，能见到几个电站，摧毁它，敌军的部队会火速赶来救援，但我兵将强大的火力足以把它们轰成炮灰。基地的工厂建成后，投入生产地狱火 2，派胖子控制总部下方的居民点并进行升级。待地狱火 2 的数量有十个以上时，便从我基地右上方的敌电力中心开始进攻，最后来个前后夹击……



13. 霍克城

任务：全歼敌人。　　居民点：6 个

敌方情报：联邦部队的基地分布在战场中部以北的地区，总部在东北方，必须从东面进入。

最佳搭配战斗单位：鳄履带式底盘＋蟒重型身体＋地狱火 2

攻关指引：这关敌人的攻击力不怎么样，主要考验你的耐力。战场中部以南的四个居民点较易得到，并应该建设为高级居民点。然后在基地搭建工厂，研制武器，直至制造出大批破坏力强大的部队后，再开始你的杀戮生涯。

14. 海比托尔

任务：全歼敌人。　　居民点：6 个

敌方情报：战场西北方是联邦部队的研究中心和电站，西南面是其总部与工厂。

最佳搭配战斗单位：所有先进的装备组合。

攻关指引：此战可令敌人尝试我军先进武器的厉害。先把胖子召回总部建设工厂，并命建成的工厂生产火神 1 占据基地左面和下面的居民点。其余部队集合一起向西北方前进，不久便看到山坡上的两居民点（有炮台守卫），一定要把它占领且加以保护，把我方控制的居民点升至最高级。另一方面，科技中心要不停地进行研究工作。这样，我军很快就能拥有强劲的火力，而敌军的攻击乏力，防守脆弱，死期已近矣。

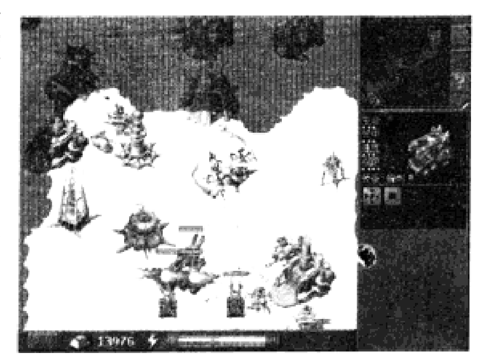
15. 奥兰尼

任务：全歼敌人。　　居民点：5 个

敌方情报：联邦部队的总部位于中部偏西南的地区。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘＋眼镜蛇中型身体＋刺客

攻关指引：此仗不必跟敌人纠缠，速战速决吧。先指挥左上方的部队撤回总部，占领途中的居民点，胖子的任务是建造两间工厂及一座电站。敌军会有前锋攻击我总部，轻松将它们击毙，然后率士兵在东南面集合，工厂的集结地亦设在东南面。等到部队有一定规模后，再率领大军沿下方往西面挺进，偷袭敌基地后方，敌军因准备不足，只好匆忙应付，但一切已……



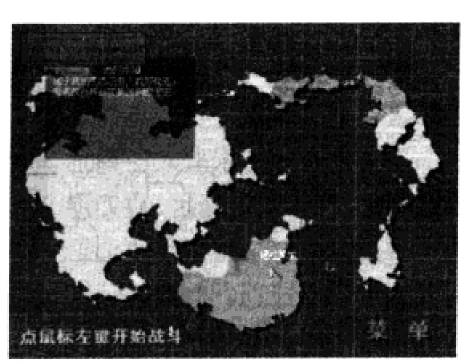
16. 森克城

任务：全歼敌人。　　居民点：4 个

敌方情报：火鹰军团的两基地分别位于东面和南面。

最佳搭配战斗单位：所提供的部队。

攻关指引：我军只有一支部队执行任务，但这些都是帝国卫队中的精英，所以很有信心把敌军击溃。战斗开始，指挥部队向右面出发，过桥后作短暂停留，等待移动慢的机器（以后的作战中也要集体进行，千万不能单独行动），然后继续沿上方往右走，直至看到一居民点及路口（不要占据任何居民点），在此地集中，先对付十几个不知好歹的机器，再向左下方移动，进攻敌基地。若受到粒子炮攻击，不必畏缩，只要破坏右边的其中一个电站，粒子炮便成了雕像。接着消灭敌兵，摧毁工厂、总部等建筑，哎－－，总算完结了一敌基地。还未完成任务，抓紧时间往南行（别告诉我只剩下少数伤残士兵吖，否则……Load Game）。来到一桥头，先集中，再小心过桥（桥上埋伏有敌军）。过桥后首要摧毁电站，然后扫荡基地，最后还要沿路寻找“穷寇”，将之消灭。清点士兵数，7 人生存。



17. 威利斯

任务：全歼敌人。居民点：8 个

敌方情报：联邦部队的基地一个在右上角，一个在左下角。

最佳搭配战斗单位：鳄履带式底盘＋蟒重型身体＋地狱火 2 及毒针

攻关指引：战斗开始后，先使用工厂制造几个火神 1，占领基地上方，左右两边共三个居民点，再生产几个胖子建造工厂和在基地下方安置多座电浆炮防守，然后我军可开展生产和科技研究工作。在壮大势力期间，须经常留意居民点，以免不知不觉间被敌人夺去，还要小心敌军的飞行部队。当兵强马壮之时，别说你不知道怎样做呀！

18. 德拉库加

任务：全歼敌人。　　居民点：7 个

敌方情报：火鹰军团的设施及防御系统遍布南半战场。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘＋眼镜蛇中型身体＋刺客（前期）各种强大的火力（毒针、巫师）（后期）

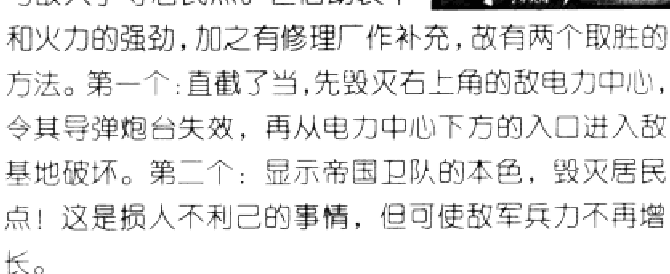
攻关指引：这场战是目前为止难度最高的战役，敌人的防御系统实在太严密了（特别是雷射炮台），无论从哪个方位进入敌基地，都可能“壮志未酬”已身葬火海，看来除非在部队的数量和火力上强于对方数倍，才可取胜。在此之前，应先做好防守。居民点中有 4 个在战场的北半面，必须设法取得。行动迅速的刺客是最好的防御力量，应大量生

产。尽量把守各处居民点和路口，在稳固防守的前提下进行科技中心的建设和研究，只有制造出大批杀伤力强大的部队，才可冲进敌基地肆虐。另外，可先建设装甲科技中心，把我部队的装甲提高20%。

19. 鲁斯兰

任务：全歼敌人。　　居民点：6个

敌方情报：火鹰军团的总基地在地图右下角，右上角是敌军的电力中心，所处地势非常有利，并有导弹炮台守卫。



最佳搭配战斗单位：所提供的部队

攻关指引：由于敌人占有全部居民点，所以资源充足，兵力源源不断，而我军兵力有限，不适宜与敌人争夺居民点。但借助装甲和火力的强劲，加之有修理厂作补充，故有两个取胜的方法。第一个：直截了当，先毁灭右上角的敌电力中心，令其导弹炮台失效，再从电力中心下方的入口进入敌基地破坏。第二个：显示帝国卫队的本色，毁灭居民点！这是损人不利己的事情，但可使敌军兵力不再增长。

20. 万博

任务：全歼敌人。　　居民点：9个

敌方情报：联邦部队在此区有两个基地，一个位于东面，规模较小；另一个位于西北方，是敌人的主基地。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘+眼镜蛇中型身体+刺客

攻关指引：这地区的敌人相当强大，而且占有多数居民点，在敌强我弱的情况下，对我军是一大考验。敌军很快就对我基地展开攻击，必须尽快组建部队抵挡，不必火力强劲，只要速度快便行，刺客是最佳的选择，也是取胜的关键力量。用胖子多建两三间工厂同时制造刺客，基地前后的居民点一定要稳固占据，空防炮是不需要的，把它们通通卖掉，套点现金。当有相当数量的刺客后，便可出征杀敌，先灭东面的敌人，控制该地区的居民点，然后集中一下兵力，再挥军北上，一举歼灭北方的敌人。

21. 海恩第诺

任务：全歼敌人。　　居民点：8个

敌方情报：火鹰军团位于战场东南和西南面，敌方所在陆地与我方所处陆地仅有两铁桥相连，铁桥分别在西面和东北方。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘+眼镜蛇中型身体+刺客（前期）所有威力强大的武器装备（后期）

攻关指引：我基地下方和左面有两个居民点，地图右上角有一个高级居民点，先让工厂生产几个火神1占领这些居民点并进行升级。再将已有的部队调至东北方的桥头防守，然后多建几座工厂，制造另一批部队驻守另一桥头，这样敌军无法冲破这道防线，就可以慢慢地壮大你的帝国卫队。

22. 托普顿

任务：全歼敌人。　　居民点：9个

敌方情报：联邦部队共有两个基地，西北面的基地不足为患，南面的基地（紫）拥有较多居民点，是敌机器人的主产地。

最佳搭配战斗单位：哈雷轮式底盘+眼镜蛇中型身体+刺客

攻关指引：最终的决战到来了，此战的转折点是消灭南面的敌人，占据战场东面的居民点。战斗初期，先生产几个胖子及火神1，迅速建造几间工厂和寻找资源，此时要小心敌军的飞行部队，它们会不时地袭击你士兵。制造大批的“最佳战斗组合”，与右面的敌军先来一场“决战前热身”，消耗敌人的力量，但我军亦损伤不少，所以在生产速度上要快于对方。待第二批“最佳战斗组合”生产完毕，便可一举歼灭南面的敌人，联邦部队失去此基地，如同失去一切……

反抗者的努力终于失败了，从此阿多尼亚再次淹没在黑暗的统治下，不知何时才会再出现无畏的勇士。

三．联邦部队

由地球联盟派遣的、闻名于银河系的库伯将军领导的镇暴部队，兵种的特色是移动迅速，但火力一般，拥有独一无二的空中力量，以消灭安德森为主要任务。主要武器和部件有：移动部件：草蜢轻型机械腿、鸵鸟中型机械腿、鹫飞行部队、猛龙重型机械腿、不死鸟飞行部队。身体部件：信使神轻型身体、太阳神中型身体、大力神重型身体。武器装备：蜂刺1－－（特性参照火鹰军团篇）战争中前期的主要武器。瀑布－－粒子炮，射程远，



射击间隔小，杀伤力强，价格极昂贵。猛龙＋大力神＋瀑布是联邦部队最强的地面力量，而不死鸟＋大力神＋瀑布则空中称霸。锁链－－（特性参照帝国卫队篇）

被联邦部队冷落的武器。以下仅提供重要的或难度高的关卡提示。

1. 海比托尔

任务:全歼敌人。　　居民点:4 个

最佳攻击组合:草蜢 + 信使神 + 火神

敌军一开始就向我总部发起攻击,别惊慌,立即召回战场东北和西北面的两批部队抗敌,只要消灭了这批小部队,敌人也就没有什么力量了,对于地处我总部左面的敌基地,你该知道怎样做吧。

2. 奥兰尼

我军开始只有一支作战部队,而敌军的炮台却遍布在战场的有利位置上,跟敌人硬拼就只有提前 GAME OVER。但炮台如果没有电力供应,就相当于一堆废铁,所以第一时间应先将东北方的敌电力基地摧毁,再歼灭东南面的敌军,剩下的就只有干"回收废铁"的活儿。此关行动迅速是制胜的关键。

3. 库里金

任务:全歼敌人。　　居民点:8 个

最佳攻击组合:驼鸟 + 太阳神 + 蜂刺 1

敌人正在攻打我方基地,必须马上派部队赶回基地支援。击退敌人后,一边建设基地并预防敌人的进攻,一边收复地图上方和右方的居民点。进攻时不必理会敌炮台,先把正南面的电站毁掉,然后再攻打左下角的敌军总部。

4. 赫卡利亚

任务:全歼敌人。　　居民点:9 个

最佳攻击组合:驼鸟 + 太阳神 + 蜂刺 1、鹫 + 太阳神 + 地狱火 1

我军首次遇到强大的敌人,一开始先控制战场最上面的两个居民点和总部下面的居民点。敌人会不断向我基地发起攻击,迅速集结力量抵抗并造好防御系统。地图右上方有通往我基地的唯一入口,能把守住,可做到一夫当关、万夫莫开。入口下方有两个居民点,找机会占之。战场上有许多敌军的防卫炮台,硬冲过去定会造成严重伤亡,幸得我军有飞行部队,充分利用之炸毁右下角的敌电力中心和炮台,最后集中力量直捣敌巢。



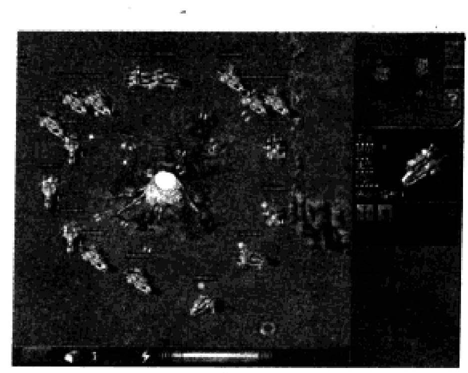
5. 马布罗峰

任务:全歼敌人。　　居民点:7 个

最佳攻击组合:驼鸟 + 太阳神 + 蜂刺 1

虽然受到敌人的两面进攻,但攻击力并不算强,抵御片刻再给敌人还以颜色。其中一敌基地在战场的西北方,兵力较弱,先将其铲除。往下就是另一敌总部的电力中心,毁灭电站,敌人的死期也就一步之遥了。

6. 恩巴尔夫





任务:全歼敌人。　　居民点:7 个

最佳攻击组合:猛龙 + 太阳神 + 瀑布

我军被夹在中央地带,两面都是敌人,幸好地势不算太糟糕。基地右面有一铁桥,守住桥头能延缓右边敌军的攻击。快速发展基地,壮大力量,把左面的敌人消灭,只要控制中西部战场,待研制出新武器,右方的敌人就只能坐以待毙。

7. 卡洛非达

任务:摧毁敌军的两个武器研究中心。　　居民点:4 个

最佳攻击组合:猛龙 + 太阳神 + 地狱火

此关的居民点少,战斗的激烈程度相对降低。如果不知敌军的武器中心在哪,那么要找也要损耗很大的力气,但告诉你一个在左上角,一个在正北面,而且防守都不严密,这样事情就好办多了。制造十来个移动迅速的机器人作敢死队,不需理会阻挡的敌人,先摧毁左上角的,再沿上方闯过去毁掉另一武器研究中心。

8. 森克城

敌人开始疯狂地反扑,我军须抵御敌军的进攻 30 分钟,待援军到来。开始时无需再寻找居民点,因为我部队根本没足够的力量跟敌人争夺。这关当然以防守为主,先做几个"胖子",利用有限的金钱在总部的入口处多建几座粒子炮台,必要时,停止科技中心的电力供应,卖掉多余的建筑(修理厂、机场、部分电站),记得剩余些维修费用作修复粒子炮。能在 10 分钟内完成防御系统的建设,这场保卫战便有很大机会获得成功。

9. 鲁斯兰

任务:全歼敌人。　　居民点:10 个

最佳攻击组合:猛龙 + 大力神 + 瀑布或锁链、不死鸟 + 大力神 + 瀑布

这个地区资源非常丰富,却多数被敌军占有,迅速控制居民点能遏制敌势力的扩张。但敌人并非呆子,它会

与你展开激烈的争夺，所以，占据居民点的同时必须对其进行保卫。敌军在战场东南面的高点及入口处安装了许多导弹炮台，与其斗气没有好结果。进攻适宜从战场的西南面着手，此处敌人不强，歼灭后往右就是另一敌基地的电力中心，可派飞行部队将其炸毁，敌人失去了威力强大的导弹炮台的保护，也就快完蛋了。

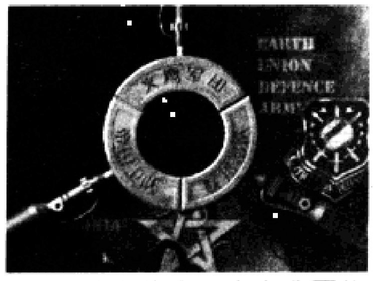
任务:全歼敌人。　　居民点:6个

最佳攻击组合:猛龙+大力神+瀑布

敌人的势力颇强大，战场的右上和右下角分别是敌军的两个巢穴，周围有防御的导弹炮台，要用较少的损失消灭敌人，还是老一套－－让它电力中断。开始时敌人作出试探性进攻，无须花太大的力气可将其击退，然后控制战场中部以西的居民点(共5个)。断了财路，敌人就只有等死。下方有一河流，沿着往东走可到达敌电力中心，开火吧！先摧毁上方基地，至于下方的敌军，居民点都已被你控制，想怎样对付都可以。

11. 阿肯多

任务:占领全部居民点。　　居民点:6个



集中力量，不用保卫基地，行动马上开始。向右方行进，过了铁桥（注意各部队的移动速度不一，要稍等移动慢的单位)，三个居民点就在眼前，费点力气占领之。居民点的右下方有敌军的唯一工厂，是否把它毁掉视乎军力而定。另外三个居民点在正南面，直冲过去，不必理会防卫的电浆炮，占领后任务即告完成。

12. 海恩第诺

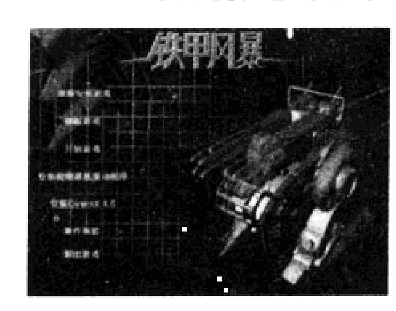
任务:全歼敌人。　　居民点:12个

最佳攻击组合:猛龙+大力神+瀑布、不死鸟+大力神+瀑布

该是最后的决战了，敌人倾巢而出，各种建筑、炮台、敌兵遍布西面战场，中央的小岛上还有敌军的电站。但联邦部队也非等闲之辈，看咱们怎样收拾这帮家伙吧。战场上方的铁桥和下方的狭窄道路是防守要地，在稳守的基础上将防线推近敌方基地。占领地图右上角的居民点，随着资金源源不断，军队逐渐壮大，然后从北面入口冲进敌电力中心……，岛上的建筑只能派飞行部队干掉。战争结束了，地球联盟的统一再一次得到了维护，疯狂的独裁者得到了应有的下场，但那些渴望自由的战士们……

经验教训

1. 一般来说，后期研制出来的各种部件比前期的性能要优，但价格也就越高，生产速度越慢，所以应根据战况和手头上的money生产相应的组合。另外，移动速度快的部队利于进攻，速度慢的部队适合防守。



2. 战斗前期应先建工厂和电站，再由工厂制造最“cheap”的机器人(火神1)，用其搜索和控制居民点。敌人很喜欢与你争夺资源，准备一批“火神1”奉陪到底，你会发现收益不少。

3. 敌我基地通常处于地图对称的位置上。敌人的防御炮台在绝大部分情况下可通过毁灭敌电站令其报废。居民点的分布经常在基地周围和偏僻的(角落、复杂的山区、桥附近)，或者有敌军出没的地方。

4. 资源充足时(比如战斗初期)，应对居民点进行升级。当居民点接近休眠期时，不要把资金用得太尽，而且保留一定兵力。

5. 如没有特殊需要和充足的资金，不要轻易建设些不能卖的设施(科研中心、机场等)和进行研究。否则会导致缺少资源，兵力不足，最后失败告终。

6. 当电力不足时，除多建电站外，可中断某些设施的电力(科研中心、修理厂等)。

炮台、雷达都是耗能大户，必须有足够的电力供应，否则只能是一堆废铁。

World Cup 98



四年一度足坛至高境界的比赛——九八年度法国世界杯牵动了亿万球迷的心，也给游戏软件公司带来了滚滚财源。以制作体育游戏著称的 EA Sport 自然是不甘后人，乘去年推出《FIFA 98：Road to World Cup》的余势，不失时机地在世界杯揭开帷幕前向玩家们奉上这款专为本届世界杯而制作的游戏——《World Cup 98》。

《World Cup 98》中收集了参加本届世界杯的所有三十二支球队及所有球员（当然，可能其中部分球员由于某些突发的原因已无缘于本届世界杯），还总结出一份三十二支国家队的详细资料，包括了足总简介、参赛历史、比赛成绩、球员纪录等。这将有助我们更方便地了解这些球队的情况，也绝对是铁杆球迷们不可多得的珍贵资料。

有鉴于《FIFA 98》推出才半年时间，如此频密地推出同一类型的游戏，质素能否保证的确是个疑问。抱着这个疑团安装并进入了游戏，第一感觉就是：游戏的动画和界面都漂亮了许多。其实《FIFA 98》的图像已经制作得相当不错了，但看起来始终让人觉得有点儿零乱。而《World Cup 98》的片头动画就已经相当精彩，可爱的吉祥物小 Footix 将我们领入世界杯的热潮之中，强劲的音乐也给我一种血脉贲张的感觉。里面的游戏界面则显得十分柔和养眼，可能因为设计者采用了白色作主基调吧，衬上多以平滑的几何图形作 Icon，整体风格让人感到很清新、舒服。

游戏共有五种比赛模式，其中的世界赛模式、友谊赛模式、点球模式和练习模式跟《FIFA 98》相比没有什么两样，不过除了能使用三十二支世界杯球队外，居然还有八支非世界杯球队可供选择，它们是：澳大利亚、加拿大、希腊、葡萄牙、爱尔兰、俄罗斯、瑞典，最后一个竟然就是我们中国，难道是 EA Sport 对我们中国球迷特别眷顾？但另外的一个模式就相当有新意——世界杯经典比赛模式，这里提供了八场世界杯历史上最重要、最经典的比赛。为了取得更真实的体现，游戏中还故意采用了略显残旧、灰暗的表现方法，评论员的声音也颇为复古。能否寻回你往日的回忆、改写世界杯的历史，《World Cup 98》将一偿你所愿。

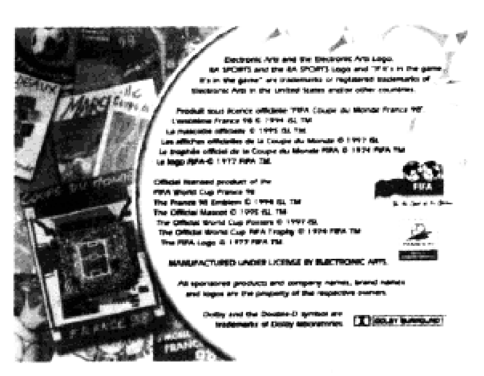


游戏的难度划分也跟《FIFA 98》有所不同，它分为业余级（Amateur）、职业级（Professional）、世界级（World Class）三大等级，每个等级再细分为八个小级。

进入了比赛中，我不禁有点儿失望，画面虽较之《FIFA 98》略有提高，但无论是球员的造型、或是场地的设计都跟前作如出一辙，操控也几乎一样。球员的动作倒是加入了一些新花样，躲避飞铲时的动作也较为潇洒。游戏的最大进步就是难度加大了许多，主要体现在守门员的技术大有提高，反应相当敏捷、出击迅猛，扑单刀球或是接高吊球都很有功架。而且还修正了以往接慢球也会扑倒的"丑态"。进攻球员的威胁也大了很多，再也不像以前那样像只"软脚蟹"。而深受指摘的铲球成功率虽然有点降低，但仍是威力无法挡，显得不够真实。



总的来看，《World Cup 98》有自己的特点，



也有不少改进，但也只能算是《FIFA 98》的一个影子，没有太多质的飞跃。EA Sport 很难让我相信它没有在《FIFA 98》中留了一手，并在世界杯年上狠狠地再赚一笔。看来，世界杯不但会令球迷们疯狂，连游戏制作公司也乐得合不拢嘴。

World Cup 98 操作手册

下面为大家详细介绍《World Cup 98》的主要操作键，以方便读者尽快上手，尽快加入这足球的热潮中去：

A——在贴身防守对方时是铲球，进攻时是高吊球或下底传中球，守门员开球时是手抛球。双击令带球队员用脚后跟挑球过人，同时按方向键是原地挑球。

S——传地面球给队友接应，防守时是切换控制球员，守门员开球时是手抛球。双击是用脚弓推射。

D——进攻时是射门，或是盲目大脚往前开。阻截时是近身抢断。守门员是大脚开球。



Q——传球给队友（由电脑控制），自己走位后按 S 可令之回传给你。无球时为故意犯规。开界外球时可以换人。

W——加速（要不停地按）。

E——挑球过人，进攻时连击可以表演鱼跃冲顶。守门员开活球时是将球放下，可以自己带球狂奔。无球时是故意犯规，往往会引来一张红牌，嫌队员太多时用。

CTRL——晃右推左，开定位球时可以使角度向左旋，发出向左转的香蕉球。双击向左拉球转身过人。

CTRL + A 是用脚后跟挑球向右过人。

CTRL + S 是向左拉球过人。

CTRL + D 是踩球转身过人。

CTRL + Q 是假装被对方推倒。

CTRL + E 右脚脚后跟推球向左过人。

ALT——晃左推右，开定位球时可以使角度向右旋，发出向右转的香蕉球。双击向右拉球转身过人。

ALT + A 是用脚后跟挑球向左过人。

ALT + S 是向右拉球过人。

ALT + D 是踩球转身过人。

ALT + Q 是假装被对方推倒。

ALT + E 左右脚擦花过人。

方向键上下左右控制队员的跑动和皮球的运动方向。

功能键：

F1——Tele Cam（电视视角）

F2——Sideline Cam（边线视角）

F3——Action Cam（动作视角）

F4——Coal Cam（球门视角）

F5——Stadium Cam（球场视角）

F6——Shoulder Cam（球员视角）

F7——Ball Cam（足球视角）

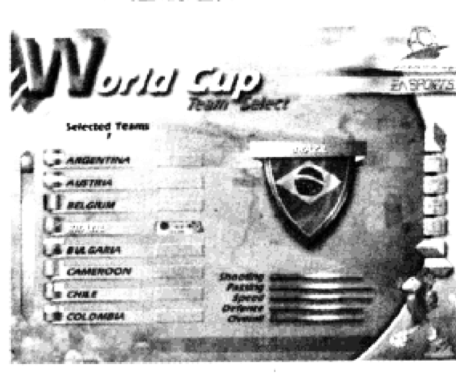
F8——Tower Cam（上空俯视）

F10——退出比赛。

F12——退出游戏。

1——Controller Select（控制选择）

2——Team Management（球队管理）



3——Match Options（比赛设置）

4——Instant Replay（精彩重播）

5——Match Statistics（比赛统计）

6——Score Summary（比赛概况）

7——Booking Summary（红黄牌统计）

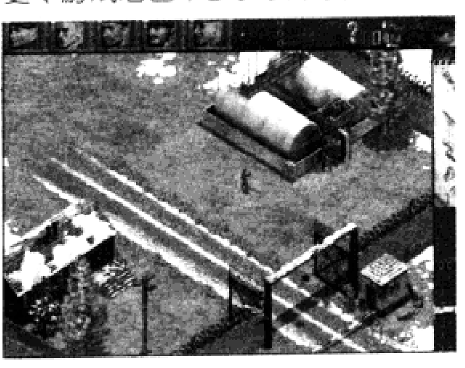
8——小地图开关

二战特种兵

游戏介绍



看过一部系列片《加里森敢死队》的朋友应该很容易理解这个游戏的历史背景。在游戏中，我们需要指挥一支由六名队员组成的小分队，深入敌后执行一系列危险而艰巨的任务。这六名队员各有不同的装备，也各有一身绝技，你的任务就是要协调好他们的工作，通过周详的计划部署，完成二十四项形形色色的任务，配合第一线友军的作战行动。游戏中有着超过 50 种以上的车辆、舰艇，所有的武器、车辆和建筑物全部按照实物的比例建造。加上采用 30 度斜角显示、无与伦比的光影效果和 3D 场景音效，使游戏真实度十足。而革命性的算法引擎也使电脑拥有超强的 AI，更令游戏增色不少。以下我就为诸位详细介绍这个游戏：



基本操作

地图和提示：点击右方工具条上的笔记本，会弹出一张地图，主要的任务对象将在地图上以红圈表示，敌军以红点表示，我方特种兵则以蓝点表示。直接点击地图上的地点可快速查看所选择的地域。点击笔记本的卷边或按 Ctrl + B 可打开任务提示。

查看敌兵视野：点选右上角的眼睛，再点击敌兵便可观察他的视野范围。也可以通过"Shift + 点击"实现这一功能。若你想知道某地点是否在敌人的视野之中时，"Shift + 点击某处"可在那儿留下一个标记，若此地点在敌人的视野内时，该标记会消失，表明此地不安全。

放大缩小屏幕：按"+"和"-"可放大和缩小场景，按小键盘上的"*"键可使屏幕回复正常大小。

多窗口显示：按"F2"—"F7"可以多窗口方式显示，最多可以分成六个窗口，每个窗口都可以有自己独立的放大缩小特性。

锁定目标：在上方的控制条上点选摄影机，再点击目标物体即可，我们也可以用"Alt + 点击"代替。取消锁定可点选左下方的摄影机或再次用"Alt + 点击"。

人物选定：直接点选队员的肖像或在场景中选取，也可以用数字键选择相应的队员。"Ctrl + 点击"可以同时选择多个队员，也可以用"Ctrl + 右键"框选队员。

移动控制：选定人物，直接用鼠标点击目标位置，双击鼠标是快速跑动。右击可以重新选择目标地点或中断当前任务。

状态选择：点击上方控制条的伏倒图标可命令队员伏倒匍匐前进。我们也可以用 C/S 实现。

拿取物品：点选手掌状图标可以拾取物品，按快捷键 H 可以实现同样功能。不过不同的队员可以拾取的物品是不同的。

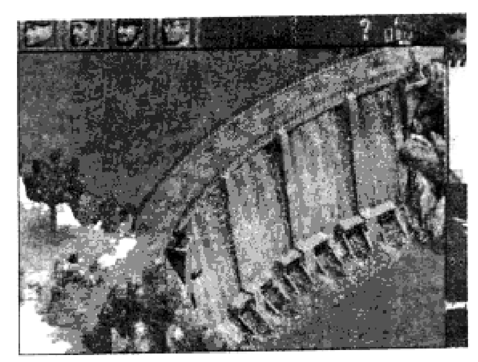
开启目标物体：当鼠标移动到某些建筑物、车辆或开关上时，会出现一个操纵杆状的图标，点击之可以开门、撬车或切换开关。进入了房子或上了车船后，会出现一张这个队员的像片，点击相片可以让队员从房子中出来或是从车船中下来。当然得在适当的地方啦。

释放囚犯：点击监狱的门可以释放囚犯。

队员装备和能力介绍

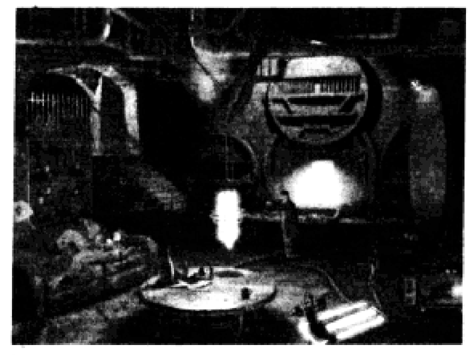
1. Green Beret(特种兵)

Pistol(手枪)：(快捷键 G)点选后对准目标左击鼠标就可以射击，有效射程小，杀伤力弱，子弹数无数。



Knife(军刀)：(快捷键 K)点选后对准敌兵左击就可

以刺杀对方，适宜在敌人背后攻击，一刀一个，无声无息。



Climb(登山斧)：当鼠标变成登山斧形状时，点击目标特种兵就可以攀上/攀下，右击可以使特种兵暂停攀爬。

Decoy(诱敌器)：(快捷键 Q)点选后会将诱敌器放下，再点击开关或按 I 键可以打开/关闭诱敌器，可以引诱敌人过来查看。

Shovel(铁铲)：(快捷键 F)点选后可以在雪地或沙地上挖个洞把自己掩藏起来，右击使自己站起来。

特种兵还有两种技能，一种是搬动油桶，按鼠标右键可以放下油桶，射击油桶会引起爆炸。另一种是搬动尸体，可避免尸体被发现，引起敌人警觉。我们还可以让特种兵拿油桶放在尸体上以掩藏尸体。

2. Sniper(**狙击手**)

Pistol(手枪)：作用同上。

Precision rifle(精密来福枪)：(快捷键 R)超远距离射击武器，配备红外线瞄准器，攻击能力强，不过子弹有限，只有六颗。

First Aid Kit(医疗包)：(快捷键 K)可以用来治疗队员们的伤患，注射一针能够提高队员的生命力，不过次数有限。

3. Marine(**水手**)

Pistol(手枪)：作用同上。

Knife(军刀)：作用同上。

Inflatable boat(充气橡皮艇)：(快捷键 T)点击可以释放橡皮艇，用手可以将它收起来。每次最多可以搭载三人，被射击会沉没，收起后再打开可以修复。

Diving gear(潜水器)：(快捷键 D)接近水边的时候，潜水器就会出现，点选之就会潜到水中，可以躲避敌人的监视。回到岸边再次点击可重新上岸。

Harpoon(鱼枪)：(快捷键 J)攻击距离很近，装填速度慢，使用次数无限。

4. Sapper(**工兵**)

Pistol(手枪)：作用同上。

Mantrap(陷阱)：(快捷键 J)点选可在地上放置一个陷阱，敌人踩中必死，而且其它同伴还会不知所然，可以重复使用。

Time Bomb(定时炸弹)：(快捷键 B)点选后会在当地放置一个定时炸弹，11 秒后爆炸。

Remote control bomb(可控炸弹)：(快捷键 B、A)点选或按 B 键可放置炸弹，再点击引爆器或按 A 键就可以引爆炸弹。

Grenades(手雷)：(快捷键 E)点选后再点击目标可以将手雷掷出。

Pliers(铁钳)：(快捷键 W)点选后再点击电网或围栏可以钳开一个缺口。

5. Driver(**司机**)

Pistol(手枪)：作用同上。

Submachine gun(冲锋枪)：(快捷键 M)可连续发射，攻击距离较远，威力较强，子弹无限。

First Aid Kit(医疗包)：作用同上。

司机还可以控制敌军的车辆，在敌人的武装战车中还可以按“Ctrl + 点击”攻击目标，还可以利用敌人不注意的时候，抢占一些敌军的炮台为己所用。

6. Spy(**间谍**)

Pistol(手枪)：作用同上。

Lethal Injection(毒针)：(快捷键 L)点选后对准敌兵左击就可以注射毒针杀死对方，适宜在敌人背后攻击，杀人于无形。

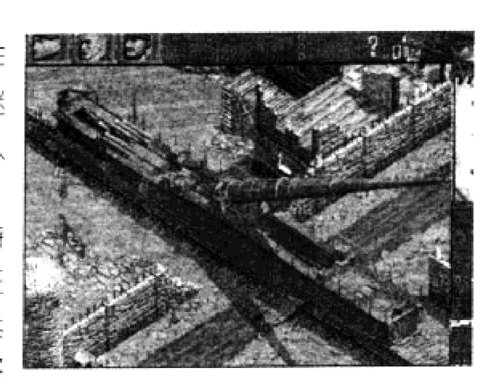
German Uniform(德军军装)：(快捷键 U)点选后可以重新穿上军装。被敌人认出后，逃到安全的地方重新穿上军装，便可重新伪装。

First Aid Kit(医疗包)：作用同上。

间谍可以在敌军的衣架上偷取军装，并马上伪装成敌军军官，可以在敌军军营中畅通无阻，不过小心被发现了哦！乔装后的间谍点选军衔或按 D 键后，鼠标会变成一顶军帽状，可以用来喊停敌人并与之聊天，以此吸引敌人的视线。间谍也能够搬动尸体，不过要是在搬动过程中给敌人发现，就会穿梆的。

攻关指引

第一关



任务：炸毁德军的中继站并使全体队员安全撤离。

提示：特种兵先绕到正在巡逻的德兵身后，一刀将

他干掉。司机这时候也利用军车作掩护，开枪把两个巡逻的德兵引过来，连枪将他们射杀。那个看守哨岗的德兵还懵然无知，特种兵沿土墙爬过去，在他身后就是一刀……南边小岛就清理干净了。水手那边也很容易，先用刀子将来回巡逻的德兵搞定，然后就躲在岩石后边将另外两个小兵引过来，干净利落地将他们干掉。在岸边得到一条橡皮艇，正好可以用来去南边的岛上把两名队友接过来。小心要沿着小河的东边划，不然很容易给西边岛上的敌人发现。让橡皮艇靠在岸边，水手就潜水到北边的小岛上，把两个守兵干掉，就不怕以后腹背受敌了。瞅着敌人不注意时，在木屋的后面上岸，让特种兵把油桶搬到屋角，开枪把三个巡逻兵引来，一枪打中油桶把他们炸死，这里要小心，自己的队员要离得太近的话，也会受伤的。剩下一个敌军机枪手，让特种兵绕到他背后将他干掉就行了。最后让特种兵搬个油桶到中继站旁，随着一声爆炸，第一个任务就完成了。

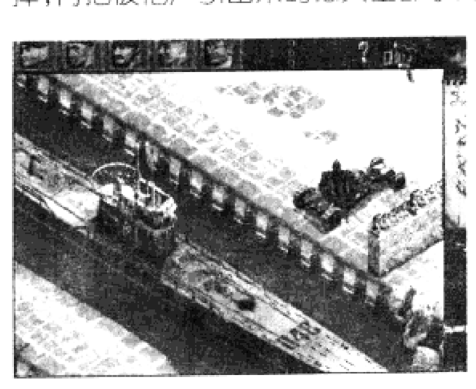
要点：要注意避敌和诱敌战术的运用；要注意橡皮艇的保护，没有橡皮艇，特种兵就无法运到西边的岛上，任务也无法完成。

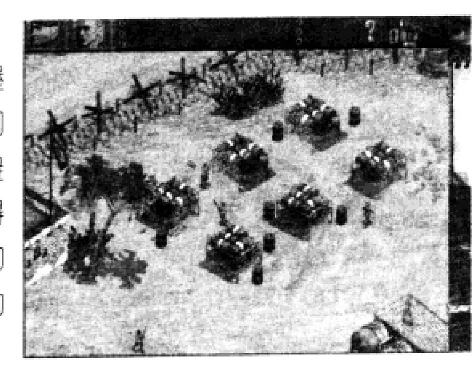
密码：YS2B7

第二关

任务：炸毁北边小岛上敌军兵营里的油库，然后乘兵营里的军车向东撤退。

提示：先迅速地干掉岛这边的三个敌人，动作一定要快，小心河道上的巡逻艇，可不要给发现了哦，否则你会死得很惨的。命令水手先潜水过河干掉一个在河边巡逻的敌兵，再回头打开橡皮艇把大家（先载特种兵和司机）载过去，记住得在河的下游过去，不然会给哨兵察觉的。开枪将几名巡逻兵引过来，躲在乱石后将他们连枪杀死。绕到军营东北角的小屋旁，用诱敌法将在军营外巡逻的所有德军消灭。派一位队员沿军营边迅速清理了哨台上的两名守卫，枪声将营房里的一队士兵引了出来。趁军营里的守兵不注意的时候，将门卫干掉，再把被枪声引出来的德兵全部杀死。派狙击手远距离将死守在油库前的守卫射杀，再派特种兵爬上墙头将最后一名敌人干掉，最后炸油库就是工兵的任务了。大功告成，开车撤吧！





要点：掌握好过河的时间很重要，既要避开巡逻艇，又得躲过巡逻兵的注意，所以行动一定要快。

密码：YFQBF

第三关

任务：炸毁敌军守卫的大坝，并乘坐友军的军车安全撤退。

提示：干掉几个德军后，全队安全抵达河边。派水手潜水到军营的东面将橡皮艇偷回来，顺便把军营外的三名守兵搞定。载着间谍从军营的北边上岸，步行绕到东边，再从军营东南角的轮胎后潜入。间谍不动声色地干掉几名守卫，将在军营东北角衣架上的军装偷到手，然后就可以大摇大摆地回去了。伪装好了的间谍俨然就是一名德国的军官，通过大坝孤身进入敌军腹地。趁几名巡逻兵不注意，先将守坝的机枪手消灭，一定要用毒针，还得把尸体搬走，否则会被发现，就前功尽弃的了。想办法把电站外的五名巡逻兵干掉，我的方法就是用间谍吸引了他们的视线，再让工兵放陷阱把他们逐个夹死——他们很蠢的，巡逻路线从来不变，看到同伴给夹死也好象无动于衷（算是游戏较不合理的地方之一吧！），间谍进入电站后，将可能看到河岸上和守护定时炸弹的德军暗杀掉，顺便把电站的大闸关上，电网就没电了。再吸引电站门外巡逻的士兵，协助工兵来到电站北边的河岸（注意要用匍匐前进）。工兵剪开电网进入电站，在间谍的配合下偷走了两个定时炸弹。先把监察堡炸掉，全体撤回北岸后，水手就划艇将工兵送到大坝底下，放好定时炸弹后，快撤吧！

要点：这关讲求队员的两两配合，这是成败的关键。另外注意，从这关起，营房里的敌兵是无限的，干掉一队，又会出来一队，杀是杀不完的，所以尽量不要惊动他们。

密码：GDNCQ

第四关

任务：炸毁敌军总部并到码头上夺船离去。

提示：首先将南岸的敌人逐个击破，注意铁道旁的机枪手，最好派狙击手远距离把他打死。再派狙击手将

铁路桥对岸的守卫远距离击毙。利用火车通过的间隙迅速跑过桥去。清理完东面的德军后，在铁路道口旁把汽车司机打死，以后那部讨厌的军车就不会跑来跑去干扰我们行动了。来到北边取得补给，用迂回战术把司令部大院外的敌军全部消灭，杀死门卫后便直闯进去。小心翼翼地把总部外面的所有守卫干掉，注意北边的军营中，敌兵是源源不绝的，所以尽量避免混战。最后工兵炸掉总部大楼后，干掉守码头的一名德兵，全体队员坐船凯旋而归。



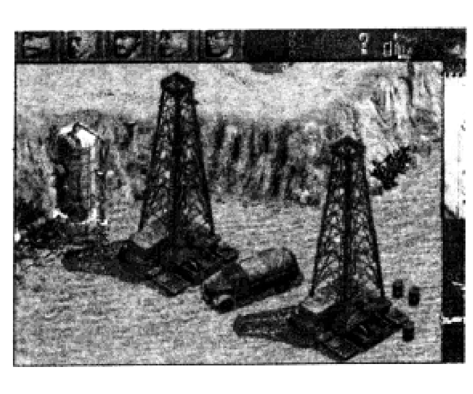
要点：本关有几个硬骨头要尽量利用狙击手的特点，用超远距离的来复枪射杀，以免太多伤亡。另外守铁路桥的那个敌人就一定得靠狙击手了，不过小心千万不要给他发现，要不他就会转身开摩托车跑去报讯的，趁他视线移开的时候迅速冲前射击，还要注意不要浪费子弹，因为狙击手的子弹是有限的。

密码：24TCG

第五关

任务：炸毁北山上的敌军雷达站并乘坐飞机离去。

提示：这一关我们只有两名队员——特种兵和间谍。先把挡住去路的五个敌人干掉，马上来到北边山脚下，故意露出点痕迹将看守在衣架前的德军引过来杀了。间谍偷到军装，改装成一名德国军官，这时候把一些零碎的哨兵逐一干掉应该不是问题了吧！来到缆车附近，看守这里的几个士兵站位比较巧妙，看来得硬来啦。最后剩下缆车旁的两个守卫，让间谍吸引了其中一个的视线，再让特种兵无声息地把他们干掉，注意要把他们的尸体藏到别的地方去，以免引起麻烦。特种兵先找个地方隐蔽起来，间谍则乘缆车来到山上。先把缆车房前的守卫杀死，再小心地将山上站定不动的三个德兵搞定。这时候就可以将山下的特种兵接上来，一到山顶，特种兵一定要注意马上伏倒，否则山下的巡逻兵会发现你的。看准时机先把三人一组的德军杀死，再让间谍引开另外五个的注意，特种兵就可以从容地用油桶将雷达站炸掉。利用爆炸引起的混乱，我们的两名英雄双双乘坐敌人的飞机冲天而去。



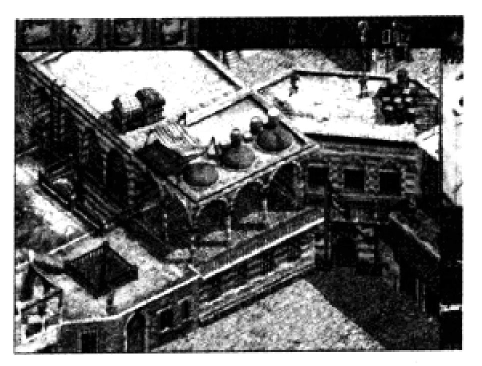
要点：特种兵上山有两种方法，一种就是我所介绍的坐缆车上去，另外一种就是在山的东麓攀上。我个人采用第一种方法，因为爬山上去速度较慢，容易腹背受敌。不过对于一些喜爱冒险的朋友来说，也不妨一试。

密码：QT1WN

第六关

任务：炸毁敌军的远距离大炮并乘坐前来接应的军车撤退。

提示：干掉了一个德兵后，派特种兵从废弃的碉堡两边分别上去，用军刀将几名守军干掉，并小心隐藏尸体，尽量不要给发现。来到南面的空地上，先杀了几名德军，再让工兵用遥控炸弹将那辆讨厌的 SDKFZ 231 轻型坦克给炸了。顺着泥路来到东边的一座小楼附近，不要惊动外边的几个守卫，派狙击手远距离将阳台上的一个守卫射杀。然后就从后面绕过去，搞定几个哨兵，注意守卫大炮的那个最好让狙击手出手，以免付出太大代价。来到远程大炮前，工兵先把遥控炸弹放好，不过暂时不要引爆，先将退路清理出来。把大炮后面碉堡上的三个德军杀了，再下去把控制了北面雪地的机枪手和一名巡逻兵干掉。这时候工兵就可以引爆炸弹，随着一声巨响，一辆友军的军车也开到将我们接走。



要点：我认为这一关的要点是最好不要招惹东边空地上的几名守卫，因为不惊动他们任务照样可以完成，他们相互之间的站位很好，很容易使你不能兼顾左右，死于乱枪之下。

密码：WQVJV

第七关

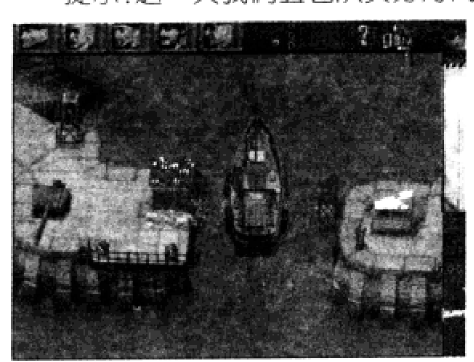
任务：炸毁南边码头上的两艘潜艇并乘小船撤到东边的浮标处。

提示：这一关我们五名队员分为两组行动。特种兵和水手先把雪地上的四个巡逻兵干掉，再掩身进入木屋区，将里面的守兵逐一杀死。此处注意派特种兵搬一个油桶到军营旁，开枪把它炸掉，那就不必担心里面会走出士兵了。来到船坞附近，再把所有敌人搞定，看清楚了，在木码头上还站着一个呢！将营区外清理干净后，西面的三名队员马上开始行动。躲在房子后将三个

第七关

任务：炸毁南边码头上的两艘潜艇并乘小船撤到东边的浮标处。

提示：这一关我们五名队员分为两组行动。特种兵和水手先把雪地上的四个巡逻兵干掉，再掩身进入木屋区，将里面的守兵逐一杀死。此处注意派特种兵搬一个油桶到军营旁，开枪把它炸掉，那就不必担心里面会再派出士兵了。来到船坞附近，再把所有敌人搞定，看清楚了，在木码头上还站着一个呢！将营区外清理干净后，西面的三名队员马上开始行动。躲在房子后将三个哨兵引过来杀了，在降落伞旁取得装备，得到四颗定时炸弹。悄悄地将守在衣架前的那个德兵杀死并拖走，间谍从衣架上取走衣服化装成敌军军官，以后的行动就方便多了。相互配合先将两个竖着法西斯旗的营房用定时炸弹给炸了。不过小心不要浪费炸弹，一定要剩下两个用来炸船。间谍尽量把所有可以干掉的敌人先用毒针干掉，再靠着间谍引开敌人的视线，其他队员将一些呆站着的敌兵逐个杀死。最后再集中火力，把剩下的敌人全部消灭。那边的水手和特种兵找来了一条小船，过去与其他队员接上，工兵在两条船的船尾处各安放一个定时炸弹。最后大家一起驾驶小船到东边海上的浮标处，这一关的任务也随之完成。



要点：注意把敌人的营房炸掉，因为里面的敌人会不断地出来，怎么都杀不完。大大影响行动计划的实施，反正炸弹是足够的。

密码：D99XC

第八关

任务：将敌军营地里的两个仓库、一个蓄水塔和一堆油桶并乘坐接应的军车撤走。

提示：从这关起，可能是从严冬进入了夏季，整个游戏的场景和敌军的服饰都跟前面的几关大有不同。对付这个任务，我们只派出了特种兵和狙击手两人。一开始我们便置身于一个迷宫似的工事里面，到处都是敌人的巡逻兵，两名队员迂回配合将他们全部干掉。注意枪声一响，下面的营地里面就会派出一队队的增援上来，不过对于有丰富经验的你来说，守住要道将他们一一击毙应该不是问题了吧！最后来到小山的东边，这里最好派狙击手用远距离来复枪将看守公路的一个哨兵、一个机枪手和桥上的一名守卫射杀。注意来复枪的子弹只有六颗，剩下几颗还有别用，千万不要浪费了。两人顺着泥路来到营地外面，守在一堆大油罐后面将来查看的敌兵逐个杀死。进入了营地深处，这里军营和两个仓库上面都站着一名哨兵，派狙击手将他们全部射杀。最后将守住油桶的几名守卫干掉，这里要注意开枪时小心不要误中油桶，否则所有努力将前功尽废。特种兵将几个油桶搬到仓库和蓄水塔前，开枪将它们引爆，大功告成。马上跑到东面的公路上，有一辆友军的军车会来接应我们的。

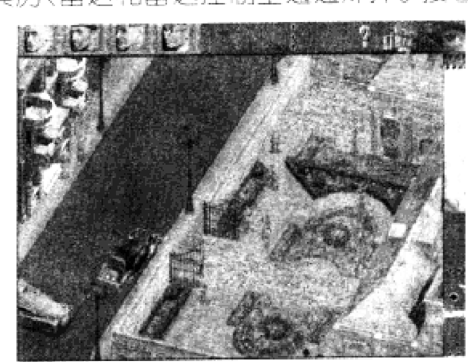
要点：注意狙击手六颗子弹的运用，可避免无谓的损失。同时注意先把撤退的道路清理好，以利于快速撤退。

密码：7IAX1

第九关

任务：将敌人营地内的雷达站、两个工具房和总部炸掉，并开车从南面撤退。

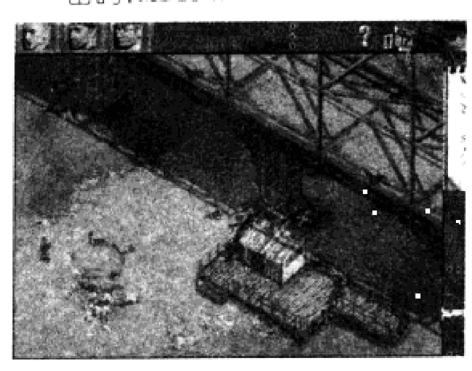
提示：这一关我们面对的是沙漠中的一个敌军军营，我们的人分成了两组：特种兵、狙击手和工兵是一组；间谍和司机是另一组。特种兵那组先来到营地的南门，狙击手将里面一道门旁的哨兵击毙，然后再看准时机把另外两个守卫干掉。我建议最好先搞定这三个人，因为当你去打其他人的时候，一有枪声就会响警报，营地里的三辆坦克同时全部出动，其中一辆还会开到南门守住，以后想下手就难了。分头将营地外的两队巡逻兵干掉后，两组人马集中守住营地的北门，将里面的德军逐一引出来杀了。对一些比较靠里，又不肯出来的敌人，就得靠狙击手那杆远程来复枪啦，当然也可以让间谍进去用毒针送他们一程。将敌人都杀死后，特种兵就可以混进去用工具房之间的四个油桶将两间工具房、雷达和雷达控制室通通炸掉。接着就得靠工兵了，派他沿着营地的东边进去，注意利用各种建筑物躲过三辆坦克的来回扫描，



来到总部旁，放置好遥控炸弹。待全体队员远离后，按下控制器引爆炸弹。最后我们得用停在北面的一辆军车撤退呀！但是两辆坦克的来回监察另我不得不小心翼翼，让队员们用三级跑的方法，利用监察的空隙，慢慢集中到车后的房子旁。这时候要注意全体队员要一起迅速上车，因为要是任何一个队员没有上车，又被敌坦克发现的话，后果将不堪设想。顺利上车后，倒是可以悠然地开车从南面撤走。

要点：整关的难点就是要对付那三辆打不掉，而且又威力惊人的坦克。一定要胆大心细，看准时机，行动要准确迅速，方能完满地完成任务。

密码：MSGPW

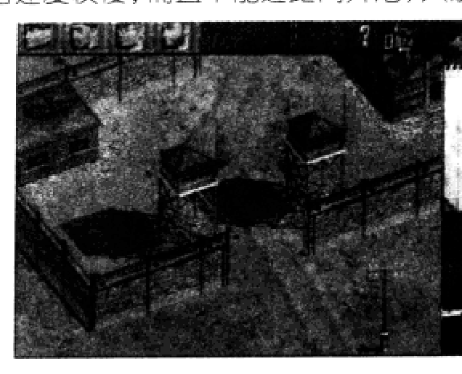


第十关

任务：炸掉敌军的兵器库和两辆飞机，并营救被俘的飞行员，然后乘坐最后一架飞机离开。

提示：先干掉在外面巡逻的几名士兵，最好不要开枪，要不引起了警报，会惊动后面山上哨所里的敌人，被他们居高临下控制住，形势就会很不利。顺着左边来到营地的南门，将守门的两个守卫干掉，然后将可以诱出来的敌兵统统引出来剿灭，另外有几个不肯出来的，也可以让特种兵进去干掉。对付几个特别难缠的守兵就得靠那支远距离来复枪，不过他也只有三颗子弹，一定要珍惜哟！利用其间敌人不注意，迅速派一名队员把关在监狱中的飞行员救出来，方法很简单：从外面把监狱门打开就可以了。在消灭敌人的时候，难免会引起警报，这时候就会有四辆敌人的坦克从车房中开出来，其中三辆在营地里巡逻，另外一辆就在营地西边的防卫泥路上来回监视。要想硬闯是不可能的，哎！在营地的东边不是有一辆坦克吗？派司机出马，小心利用三辆坦克中间的那堵丁字形墙作掩护，迅速躲过三辆坦克的交叉火力，抢得那辆废旧的坦克。有坦克在手，形势就不同啦！开着坦克出去将那三辆敌军坦克全部轰掉，注意开炮的方法是“Ctrl＋点击”。利用泥路上的坦克转向之机，开炮将它搞定，把道旁的机枪手轻松干掉后，就守住泥路的尽头。其他的队员来到机场，工兵放置炸弹将两架敌军战斗机炸了，最后大伙儿一道上机登上归航之路。

要点：本关的难点是如何躲过三辆坦克的交叉扫描，抢得一辆坦克。这就得寻找一条最优的行动路线，全过程迅速跑动。也要利用坦克车的特点，它们转过炮管速度较慢，而且不能近距离开炮，只能用机枪扫射。



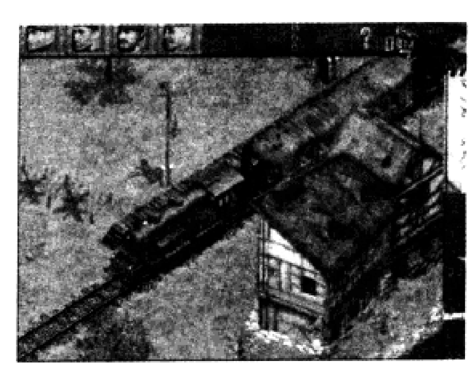
所以最好利用墙体作掩护，贴近敌军坦克跑动，时机要掌握准确，就一定可以完成任务的。

密码：XD0DD

第十一关

任务：炸掉敌军的四座油泵并乘坐一辆 SDKFZ 231 轻型坦克离去。

提示：派出间谍潜入敌人部署的防线内将可以暗杀的敌人都先杀死，然后就引开一队最强的巡逻兵。剩下的四名队员找好隐蔽处，就开枪将其他德兵引过来全部射杀。当然就得要步步进逼啦，最后把那队傻乎乎站着的士兵也干掉后，南边路上就清理干净了。先找一个好的掩体，让特种兵搬一个油桶来炸掉，引来了东边路上的一队巡逻兵和守门的哨兵杀掉。注意到小山上的一名守卫，要先派狙击手将他射杀。占据了东门后，间谍先进去吸引敌人的视线让其他队员下手。工兵就先跑到中央的那座油泵前先放下一个遥控炸弹，注意先不要引爆，以免引来敌人。站在远处哨所顶上的两个哨兵派狙击手干掉，把旁边岗哨前的一名守卫也杀了。我们就兵分两队，一队是间谍、特种兵和狙击手，另一队是司机和工兵。特种兵他们合力将西面的一队德军干掉，而工兵也先在北面的隧道里先偷偷地放置一个遥控炸弹。枪声一起，里面的敌军就会出动，还有一辆坦克呢！看准时机引爆炸弹将隧道炸塌封住出路，里面的敌人也只得干瞪眼。



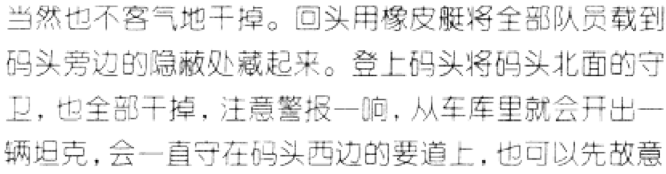
北面的两座油泵用不同的方法炸掉，前面一座趁油车入油时，派工兵扔一个手雷炸了，后面一座就可以让狙击手射中旁边的油桶来炸掉。剩下东边的一个油泵，让间谍先把机枪手和楼上的守卫暗杀了，再合力将其他人都干掉。工兵放下了最后一个遥控炸弹后，全部队员都登上旁边的那辆 SDKFZ 231，开出一段距离后才引爆炸弹，



不要管敌人的狙击，全速开往西边的空地上，任务就完成了。

要点：一定要注意先将隧道炸塌，封住里面敌人的出路，人倒不怕，可怕的是那一辆坦克，要让它出来了，就准备举手投降吧！

密码：MDB4D



第十二关

任务：到监狱里救出被俘的我军军官，并乘坐东南边的一辆小包车撤退。

提示：关押着我军军官的监狱位于一座水边的小城里，我们的队员除了间谍外，其他人都置身于楼房里面。特种兵看准时机从房子中冲出来，趁守卫转身的机会，从后将他插死。然后沿爬梯攀上楼顶，将楼上的几个德军干掉，跟在楼顶小房子里的狙击手会合。两个人合力将楼顶上的守卫都消灭了，个别难搞的最好让间谍把他们吸引住再下手。两人再下楼，在间谍的协助下，将地面上的一小队敌人杀死，打开牢房的门口救出军官。全部队员一起来到楼上，向东面进发。这里有两个敌人的哨兵守住，其中一个离很远就能看到我们的人，要派狙击手远距离把他干掉。枪声会引来许多敌人，所以得先找一个好位置，将所有来敌集中火力射杀，注意那个军官是没有任何武装的，一定要小心保护，最好让他先藏在一间房子里，最后才让他出来。将引来的敌人干掉后，剩下不动的守兵站得都比较分散，采用我们惯用的迂回战术，加上间谍的诱敌能力和狙击手的远程射击，应该是没有什么问题的吧。最后剩下地面上的两队巡逻兵，派间谍引住一队，特种兵和狙击手先将南边的一队搞定，回头再合力剿灭最后的一队。大功告成，全体队员乘小包车离去。

要点：总结来说，这一关算是比较容易的，因为所有敌人都站位比较分散，可以让你各个击破。不过就一定注意要细心，时机要掌握准确。

密码：TJK4V

第十三关

任务：炸毁敌军码头上的油库和一艘停泊在码头的军舰，并乘坐橡皮艇撤到南边的浮标处。

提示：开始所有队员都身在东南边的角落里，先派特种兵攀上东边的堤坝，将上面的几个守卫全部杀死，注意不要用手枪，以免引起警报。而水手同时也潜水到西边的带有闸门的堤坝上，悄悄将上面的一个开闸兵干掉，并把大闸打开。再潜到东边的码头上，先将最近的几名哨兵刺杀，再来到北边的码头，上面的两个小兵当然也不客气地干掉。回头用橡皮艇将全部队员载到码头旁边的隐蔽处藏起来。登上码头将码头北面的守卫，也全部干掉，注意警报一响，从车库里就会开出一辆坦克，会一直守在码头西边的要道上，也可以先故意将它引出来，那我们在北面干事就不必担心了。轻松搞定所有敌人后，将北面的船闸打开，水手开着潜水艇，先用一个鱼雷将泊在外面的军舰炸了。工兵这个时候也可以将码头上的油库炸掉。有两艘敌人的战船会堵在南面船闸前，挡住我们的退路。先离远用一颗鱼雷将其中一艘轰掉，注意鱼雷只有这一个了，小心对准了啊！水手先用橡皮艇载着司机到南边堤坝上，先用加农炮把另一艘船也轰了。回头搭上所有队员往南边撤啊，沿堤坝走，不要让坦克看到了。

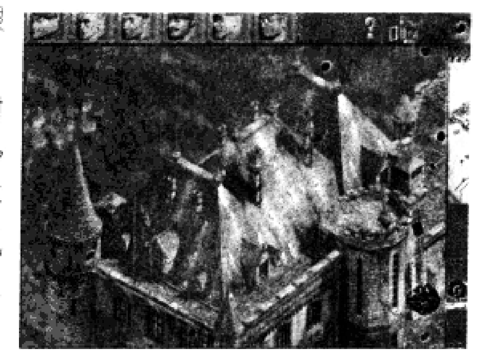
要点：如何灵活利用水手是本关的重点，几乎整个任务都跟水手有关，无论从潜水暗杀，或者是划船渡人，都需要精确的计划和敏捷的身手，您有信心吗？

密码：518DX

第十四关

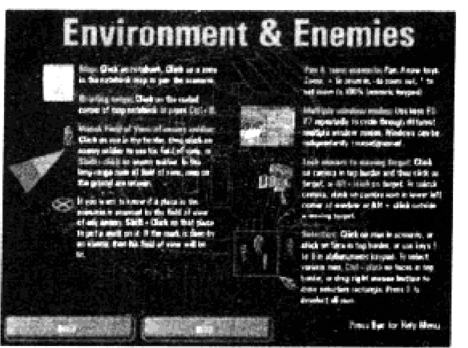
任务：炸毁敌人部署在英吉利海峡的四门强力大炮，并乘小艇撤掉东南方的浮标处。

提示：从最近的海岸处登陆，先将沙滩上巡逻的两队敌兵杀了，守在大石后，把赶来增援的所有敌人全部干掉。站在山上的那个哨兵正好把我们进入第一个炮台的通道封住了，让狙击手将他射杀。先别忙进去，躲在门边把敌人引出来干掉，剩下不肯动的就好对付了。在高高的炮台上的三个敌人还是让狙击手出手吧，那些机枪手也特傻，绕到他们身后，准保一刀一个。工兵布置好遥控炸弹后，先别忙引爆，都躲好了再引爆，也顺便可以把爆炸声引来的敌人都给结果了。接下来的两个炮台都如法炮制，不过最后一个就有点儿麻烦，因为所有遥控炸弹都用完了，而敌人的站位又可以遥相呼应，很难下手。只好又用我们最擅长的诱敌法，将大部分敌人引出来，但小心开火时不要打中那三个油桶，这可是我们过关的关键啊。对一些不肯出来的敌人，还得露出点破绽——故意让他们发现，然后就拼命逃，他们要是跟着出来，嘿嘿！那就中计了。对付那剩下不多的几个人，也不用费太多心机啦，冲过去把他们干掉就是了，



不过得小心绕过北边那个机枪手的控制范围。最后派特种兵搬两个油桶就可以把第四个炮台也炸了，又一个任务宣布完成……

要点：狙击手的远距离来复枪一共只有八颗子弹，怎样运用这不多的几颗子弹很重要，因为有的地方可以说必须得靠狙击手出手，所以子弹得能省既省。如一个炮台上有三个敌人，要全部用狙击手干掉的话，太浪费啦，可以选一两个观察范围大的杀了，剩下的一个随炮台一起炸掉就是了。



密码：5QWDN

第十五关

任务：将敌军的屠夫将军正法，并炸毁敌人的军部，最后乘卡车撤退。

提示：这一关是我认为到目前为止最难的一关，因为要求在时间上的配合实在是太精确了，完全是技巧的考验。因为狡诈的将军一听到警报就会很快地乘车逃走，所以你在将他击毙之前，一定不能弄出任何声响。我们的队员都躲在两辆破车后面，敌军在外面来回巡逻，想出去也很难，而且唯一的间谍也没有伪装，真不知从何下手。经过一番观察，在西北面一栋房子的阳台上有一个衣架，能到那儿偷到军装就一切 OK 了，可就这两街之隔真可比是天涯海角了。先派间谍爬到旁边的废墟里，当然要看准时机，等那个德兵刚转进来的时候，马上下手用毒针将他干掉，注意要把他的尸体搬到废墟的深处藏起来。在岸边巡逻的敌人先让狙击手开枪射杀，间谍也等对岸的敌人一下阶梯，马上背起尸体就走。将尸体藏好后，慢慢爬到西边的草地上。注意所有这些行动最好等五人的巡逻队走过后才下手，等他们走了一圈回来我们已经有充足的时间进行了。同样等对岸的敌人刚转身下阶梯，马上用毒针把哨兵杀死后，分两步抬回废墟里藏好。沿河西小路的右边爬过去将两个敌人干掉后扔到水里，就不怕敌人发现了。看准时机爬到路中央的喷水池后，待对面的德军一转身，马上爬过去沿楼梯登上二楼，好险哪！换上军装，间谍又可以气定神闲地走出来，先来到将军府的后面，躲到将军的那辆名贵轿车后，开枪将三个警卫杀死，迅速换回军装并跑到门角上。听到警报想逃的将军一出现，一颗仇恨的子弹立刻将他正法。间谍转身出去马上又可以换上军装啦。剩下炸军部和撤退的工作，相比之下就太简单了，我也不要多说了吧！



要点：本关最难的是间谍从出发到偷得军装的一路，游戏设计得十分巧妙，时间安排上简直可以说是天衣无缝。所以我们一定要沉着冷静，相信凭借耐心加技巧，大家一定会成功的。

密码：734MW

第十六关

任务：敌人派了四名敢死队员，准备在一看到异动时马上按动开关，炸毁大桥。我们的任务就是不惜一切代价保住大桥，最后乘坐军车撤退。

提示：在各人的配合下，先协助间谍将东面的小村庄里的敌军全部干掉，并偷到一套军装。这儿敌人站得比较分散，而且离大桥比较远，引起了警报也不怕，所以可以放手干。得手以后大家就得分头行事了，间谍和狙击手先将一路上的几个守卫搞定，不过在这时候就得小心不要发出声音了。水手，就从河边下水，一直潜到大桥中央的绿洲边待命。狙击手要选好一个位置，既要不被敌人发现，也得可以控制大桥桥头。间谍自己就走过大桥，在大桥的另一边的引桥底藏好。这样我们三个队员都可以用火力控制住三个触发开关，可以开枪引动敌人。这里要注意动作要迅速，先后次序要掌握好。间谍打死那个敢死队员后可以马上换上军装，水手则马上潜回水里，狙击手就要马上爬下，小心不要给敌人发现。大家先在村庄里集合，然后一齐来到公路的旁边。看准当一辆火车经过的时候，开枪把火车道旁的那个守卫干掉，同时让狙击手开枪打爆卡车旁的油桶，强烈的爆炸可以一下子把五个巡逻兵都炸死，迅速登上卡车就撤吧，这时候对面的敌人才如梦初醒地追过来，可惜已经太迟了……

要点：因为四个敢死队队员几乎是同时去引爆炸弹的，所以在时间和先后顺序的把握上要很准确。建议大家开三个视窗同时监视住三个地方，就能够快速地转换位置下手。

密码：KI4PD

第十七关

任务：拯救我军的一批俘虏并撤到西北面的军车上。

提示：派特种兵先从峭壁攀上去，把守桥的两名德军干掉，开动机动桥接间谍和水手过来。注意要把桥再

关上，这样在后面的行动中就不怕腹背受敌了。站好位置，在间谍的配合下，将在监狱外和桥上巡逻的和听到枪声赶来的敌人全部干掉。间谍从桥上直接过去，而水手则潜水过去。两人合力将所有有机会下手的敌人都先杀死，干掉了守桥的机枪手后，特种兵也可以匍匐过来了。正所谓人多好办事，三个人一起很快就把所有的德国兵清理了。回头先派间谍潜入监狱，特种兵和水手就在监狱的后门候着。不要管外面的敌人，间谍直接走到监狱的最后一室，将部分敌人用毒针暗杀了。跑到油罐前打开开关放出机油，在木屋后开枪把所有敌人都引了过去之后，趁机开枪把机油引燃。烈火把门封住，就不怕敌人再有援兵啦！间谍先打开后门把两名队友接进来，合三人之力轻松把里面所有的敌人都干掉。把俘虏们都放出来，最后要注意过桥时小心不要让敌人发现就行了。

要点：注意利用机动桥和油罐的作用，任务就可以更有效率地完成。

密码：H40JF

第十八关

任务：由于敌人的反攻，我们必须将大桥炸毁，并乘卡车撤退。

提示：现在发现四名队员的火力其实是很强的，集中在一起轻易就把村庄附近的所有德兵都杀死了。搬一个油桶放在路的中间，开枪把在路上游弋的轻型坦克炸掉。一路向北面推进，最后全面清理了东北面的河岸。派水手潜水过去把小岛上的几个敌人干掉，偷到橡皮艇后就可以把司机他们接过去了。合力掩护司机抢到停在西边房子旁边的一辆坦克，驾驶坦克横冲直撞，把桥两岸的所有敌人全部轰掉。注意桥底绿洲的那几个，小心杀他们的时候不要把旁边的炸弹也炸了。水手载工兵过去拿到遥控炸弹，注意安放炸弹的位置要跟桥上原有炸弹的位置一样，才能够把桥完全炸毁。炸掉大桥后乘停在南边的军车沿公路向东边撤就是了，留意不要撞上油桶了哟！

要点：注意遥控炸弹的放置位置，放错了任务就不能完成，可不要前功尽弃了。另外绕道敌后抢坦克比从正面强攻要好打，不过想挑战自己的朋友也可以尝试直接从正面硬闯。

密码：JGCWB

第十九关

任务：炸毁敌人部署的三枚 V－2 导弹，并乘小船从西北边撤退。

提示：用诱敌法和暗杀法将河岸这边的敌人全部干掉，对付那些讨厌的机枪手就得靠狙击手远距离射杀。杀敌的过程中无可避免地会引起警报，一辆敌人的坦克会开出来守住铁轨。工兵这时候就派上用场了，派他匍匐行到坦克的旁边，放下一个遥控炸弹将它炸掉。特种兵就可以乘铁轨道车渡过桥，大发神威地将河岸这边的敌人逐一干掉。导弹场里的敌人站得很分散，搞定他们实在是件轻而易举的事。搬三个油桶将三枚 V－2 导弹炸掉，特种兵的任务也就完成了。因为铁轨车只能够接载一个人，回去换工兵过来，用另一枚遥控炸弹将河岸上监视塔里的敌人炸死。水手同时也可以潜水过来用小艇把所有队员接走。

要点：这一关里面多了一个新敌人——狗，它们速度很快，不小心给它扑过来咬一口可不是说笑的，注意要小心应付它们。

密码：3MKW1

第二十关

任务：炸毁敌人的两枚 V－2 导弹和敌军的总司令部，最后乘坦克撤退。

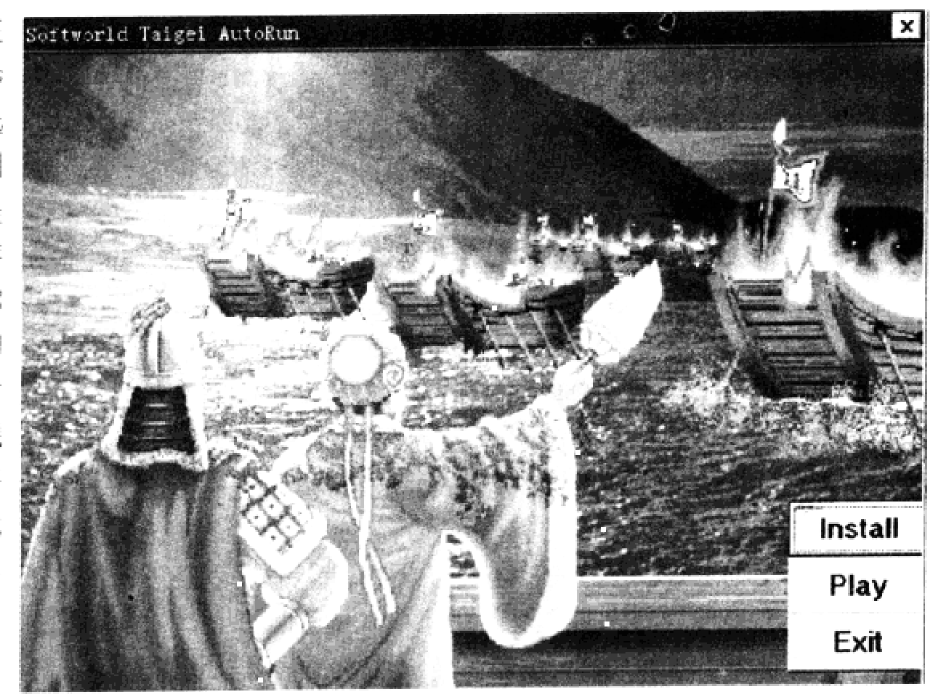
提示：特种兵先沿着城堡的外墙爬上去，顺手干掉上面的几名守卫并把尸体藏好。水手就可以潜水从城堡东边的缺口进去，并把附近和靶场里面的几个德军干掉，注意在靶场里开枪杀人是不会引起警报的。其余队员就在东门外伺机里应外合冲进去，先到城墙上把上面的德军干掉。再跟特种兵两面夹击，把城墙上的所有德军全部杀死。没有了上面的德军，一切就好办了，工兵先在总司令部旁放置好一个遥控炸弹，司机同时到城堡的北面抢到一辆坦克车。司机驾驶着坦克先将两枚 V－2 轰掉，再横冲直撞把几个兵营炸掉——不让敌人的援兵再出来，当然外边的散兵游勇也别放过。最后把敌军的总司令部炸掉后，接上间谍，全部队员一起凯旋而归……

要点：这一关是唯一一关全部六个队员一齐出场，可是我并没有使用间谍，因为我实在想在这一关尝试以下自己的硬打技术。要想使用间谍的话，衣架在城堡的南面，只有几个守卫，派从东门进去的几个队员就可以把他接应进来的。

密码的作用可能一些朋友不知道吧，在 NEW GAME 选项中有一个 PASSWORD 的选择，让你可以通过密码直接选关。我这里列出的密码都可以进入下一关的，密码有的不止一个，但作用基本相同，我这里也只列出其中一个。为了让大家可以更快地掌握每个队员的特性，游戏还提供了几个练习关供大家练习，你可以在 NEW GAME 的 TUTORIALS 一项中找到它，这里限于篇幅就不再赘述了。

游戏攻略

刘 备 传



天际喜欢玩三国游戏的朋友在今年夏天又多了个选择，智冠推出的《刘备传》可以称得上是其98年度大作。游戏以刘备为主角，你可以带领三国中的各位英雄枭雄或者是狗熊来场大混战。《刘备传》中有许多相对于同类游戏的改变，确实值得喜欢这类游戏的朋友去玩一玩，下面介绍一下《刘备传》的一些方面：

内政：这个游戏并不需要你在内政上花太多的心思，以前我们玩过三国志系列都知道每个月你可以进行耕种，治水，寻找武将等内政工作。而在《刘备传》里，你可以执行自动执行功能，每座城只要安排一个武将或者文官就能进行内政工作。当然，如果想效果好点的话就要派智谋高的军师去守城池。另外，北方每年四月，南方四，七月份就能收获粮食，粮食主要是供给军队的，如果那个部队的粮食供给不足的话，每经过一个月就会有士兵逃走，每次都走三，四个兵，所以发生这样的情况就要记住马上补给粮食才能稳定军心哟！

税收：每年的一月，七月你都能收到来自所有属下城池的税收之和。

天灾人祸：每年每月份都可能发生这样或者那样的水灾，旱灾，蝗灾，暴动之类的灾害。

征兵：当你的部队受到攻击后就会有伤兵出现，所以每次打完仗最好快点去医治伤兵，这样就能将损失减少到最少。而如果武将的战历增加后能多带点士兵，这样就要补充士兵。不过补充士兵是要发薪水的，所以量钱而行才是。

收集人才：玩三国游戏最大的乐趣莫过于将天下的能人异士张罗到自己部下。要得到人才，你可以到处去自己的城里找，他们一般都站在城门口恭候你的光临，有些性格跟你相差的人才可以通过银子收买，有的需要骏马，而有些则会自动加入己军。有时候俘虏敌人武将可以收降为己用，不肯加入的就只有杀头了。

城内：在每个城内都有些宿屋，武器屋，防具屋等。你可以进入购买武器防具或者挑拣些顺手的道具在战场上使用，这样往往能事半功倍。在宿屋里不但可以医疗伤兵和补充士兵，当武将在打仗时使用计谋或者受到攻击都会损失体力，在这里你可以给每位武将花一百金来进行医疗。武器屋和防具屋里有加强武将攻击力和防御力的武器防具，道具屋里有许多辅助攻击和作为升级时候所用的丹药。下面列出些城池里道具屋里能买到的道具以供大家一时之需（其中一些重要的道具出现在很少的城里，所以那些城都是你的战略目标）

下坯：避幻丹，战车丹；

吴：奋力丹，回力丹，强弩丹；

庐江：完复丹，魔幻丹，蒙冲丹，锦铠丹；

江夏：死力丹，魔幻丹，解幻丹，铠步丹；

武陵：魔幻丹，解幻丹，铠步丹；
永安：回力丹，避击丹，重骑丹；
上庸：奋力丹，骏马，医疗丹；
汉中：完复丹，魔幻丹，解幻丹，骏马，医疗丹；
长安：回力丹，完复丹，避幻丹，骏马，机智丹；
梓潼：避幻丹，重步丹；
成都：魔幻丹，避幻丹，避击丹，骏马，天机丹；
江洲：完复丹，魔幻丹，战车丹；
且兰：魔幻丹，避幻丹，重弩丹；
平夷：解幻丹，骏马，连弩丹；
丁牟：避击丹，避幻丹，机智丹；
天水：奋力丹，骏马，铠步丹，倍力丹；
安定：魔幻丹，重步丹；
代县：死力丹，解幻丹，重骑丹；
南皮：避击丹，避幻丹，骏马，重弩丹；
北平：避击丹，避幻丹，铠步丹；
汝南：奋力丹，骏马，强弩丹；
建业：回力丹，完复丹，魔幻丹，楼船丹；
柴桑：魔幻丹，骏马，楼船丹；
江陵：完复丹，的卢；
新野：倍力丹，霹雳丹；
西凉：完复丹，重骑丹；
宛：奋力丹，回力丹，魔幻丹，骏马，卫城丹；
北海：回力丹，强弩丹；
洛阳：死力丹，回力丹，完复丹，骏马，天机丹，倍力丹
许昌：死力丹，避幻丹，骏马，连弩丹。丹药中最重要的属于辅助攻击

丹药和恢复伤兵丹药，倍力丹使用后攻击力并不会增加了一倍，奋力丹的效果要好一点，死力丹能加强攻击力大概 1.5 倍至两倍。而且很少城里有，所以要快点买到手。骏马的作用是吸引某些武将加入的，例如赵云加入需要骏马。完复丹能医疗少数伤兵回到阵营中。但是没有恢复武将体力的丹药，这样到十分奇怪。

城与城之间有些奇怪的屋子，有的草屋里住着些世外高人，经他们指点往往是你取得胜利的关键。有的是塞外民族的地方，当你第一次进入的时候就能将你队伍的士





兵补充满（最好就是少带些士兵然后进入，接着就稳赚了。还有些山洞里藏有丹药骏马，不过走一趟也要花上一段时间。另外，当你在野外或者城中漫步的时候，有时候被什么东西挡住了去路，低头一看竟然能让你发现捡到金子一堆或者丹药一瓶。而且下次经过的时候你可能还会发现它们。

军事：讲到《刘备传》中最重要的地方就是军事，首先谈的是武将军官，每个武将都有自己的能力，例如关羽的攻击力是 250，智力是 190，属于轻骑军。而且还有自己的潜能，当潜能被发掘出来的话，就会领悟一招非常厉害的必杀技（也是要找那些仙人指点后才能学会）。当你在战场上发觉那些辅助攻击的丹药已经没有的话那就只有使用学会的必杀技了。必杀技不但比较华丽，而且还很管用，但管用只是对于个别武将来说。同样是五虎大将之一，关羽的关家奥义与赵云的相比就有差别，关羽的必杀技能一下子干掉敌人 4，5 千兵力，而赵云的必杀技只能干掉敌人 2，3 千兵力。虽然看起来 1，2 千相差不大，但是如果你对付例如曹操之类的劲敌就知道了，对付那些敌人很费劲。所有攻击都只限于 3 千之内（已经是带兵 4 万了），这时能帮你忙的就只有必杀技了。每个武将都能随着战斗胜利而提升战历，还能带领更多的士兵，一般最多能带领接近 5 万兵力。失败了不但损兵折将而且还不提升战历。而当战历达到某个水平（一般是 0 到 400，400 到 800）就能提升计谋的等级，达到 800 以上还能将部队进行升级，如赵云的部队是轻骑军，升级后变为重骑军。

计谋：恰当的使用计谋也是你取得胜利的关键，最能表明军师的厉害之处就是“不损一兵一卒而将整个城池夺下”，每个武将都会一种或者几种计谋。计谋的种类不多，分为：水计，火计，石计，电计，埋伏，医疗。当武将的战历达到 400 以上就能升级计谋，达到 800 以上就能使用计谋由对付单个到对付全体。例如：电计的最高级为霹雳计，能对全体敌人进行攻击，而埋伏计最高级的是幻阵计，金仙计可以医疗己方的所有武将。但是要记住的是：电脑使用起埋伏计的时候是接近百分

之百的命中率，就是说中了埋伏计的时候就只有去看电视的份儿了。这点 AI 设计得十分不好，可以说是游戏最大的错处。你还可以找办法补救，积累多点银子多买些避幻丹。然后看见诸如智力在 200 以上的敌方武将的时候赶紧就要使用，否则等后悔吧。



一些心得：《刘备传》也有不少吸引人的地方，喜欢这类游戏的人很容易沉迷进去。玩了以后有些心得，让大家参考参考： 游戏分几个时期，新上手的玩家可以考虑一下黄巾之乱。电脑对手非常喜欢南皮附近的城池而且将全部兵力都集中在附近，这样的话你可以将南方的全部城市都占领。然后将其他相对弱小的君主干掉，同时增长些战历。张角的势力和实力都最强，最后才对付吧，另外一个时期是三国鼎立，这时就可以马上能使用诸葛亮。他还有一招攻击敌人全体的必杀技。快点增长他的战历，然后带上些武将。答应与孙权结盟然后共同对付曹操。部队可以带许多武将，但是开战的时候就只能有五个。所以最好选择：诸葛亮，关羽，赵云，黄忠，马超。当他们的战历升到最高的时候就能带其他武将升级，游戏里有个 BUG。如果你的武将当前带兵值低于最大带兵值的话，当对他使用医疗术的话就能增加他的士兵。我就曾经令只有 3000 兵的赵云一个劲的使用医疗，最后竟然增加士兵 3 万多。在对战的时候最好先使用幻阵术将一些差劲的武将震住，然后首先对付也会幻阵术的敌人，如果他的智力比较高的话就只有用武力高强的加上死力丹，其他使用计谋。战斗会十分困难的，有时候一场仅打上十几分钟也是常事。城池虽然越多越好，但是没有足够的人手去防守也不能支持多久，不过可以步步逼近，将后方的人手调上前方防守，这样就可以慢慢侵蚀敌人的势力。相信不久就是你得到天下。最后要注意的是武将的寿命，在三国鼎立的时期内很多武将的年龄都很大了，而且刘备一旦到了 63 岁左右就接近归天，如果归天的话，那就会认为是失败。





战国美少女

——斩断云空

第一话

主角天心、加乃同受雇于冈崎德川家，为了试验两人的能力，半藏大人和天心的父亲要求两人做个比试，任务就是到铃鹿之里并潜入彩云官邸，看谁能先一步到达取得法术书。



第二话

由伊贺之里往北走到达铃鹿之里，走到最上端就是彩云官邸。彩云官邸原来是一个小迷宫，推动右上方的箱子，这时地上会出现秘道，进入秘道但已无路可走了。调查一下墙上绿色的挂轴，原来后面又有秘道，由秘道出时发现仿佛回到了原处，其实并不然，因为房间的左边有入口。进入里面，第一眼就见到加乃倒在地上，旁边站着的就是彩云。天心敌不过他，唯有抱着加乃逃出。在门外，加乃成为了队伍中的一员。



第三话

为了打败彩云，两人决定到鬼六处学艺。往北走进入甲贺之里，走到最左端就是鬼六家。鬼六教两人合体技，具体的练法是把游标分别停在右边的区域和左边区域。经过一番努力，两人终于学会了合体技。

第四话



回到铃鹿之里挑战彩云，用刀砍了很久也不能伤他分毫，好！让你尝尝合体技的厉害。彩云哪里是合体技的对手，几下功夫就被两人打败了。彩云约两人在冈崎见面就消失了，而手拿法术书的加乃也为了邀功先走一步，没有办法，天心只有只身前往冈崎。

第五话

从铃鹿之里出发，往东北到达尾张，由尾张一直往南走就会到达冈崎。在最上方半藏宅门前，士兵以任务失败的理由拒绝天心进入，深深不忿的天心决定晚上潜入半藏宅。到了晚上，天心独自潜入宅内，按顺序：上、左、上、推动中间的罐子后往上、进入秘道，出秘道往右走进入第二间房子。原来一切事情都是半藏大人安排的，他是想借此让两人明白何谓忍者。第二天，半藏大人叫两人调查滨名湖旁的渔屋，因那里表面闹鬼，内里可能是武田密探的联络点。

第六话

两人在冈崎以东偏北的滨名湖旁找到了渔屋，晚上进入可见到一个女孩，那女孩放出幽灵吓倒加乃，并声称自己是战死的武田将领，要天心打倒亡命之徒夺回小庙来交换加乃，说完便昏倒了。醒来的时候，那女孩又称自己做小泉，与天心一同去夺庙。先别急着，到渔屋中拿到妖刀．酒天童子装备上再出发吧！沿湖往东走，打倒庙中的亡命之徒夺回小庙，女孩果然把加乃交还，然后就离去了。这时，一忍者到来传令，要两人到杂贺去调查，于是，天心与加乃又一起上路了。



第七话

先回到伊贺，向南过桥经过十津川温泉，不要过另





一座桥，往西偏南走就到达杂贺寺。门外的守卫不让进，只好晚上再来“拜访”了。晚上顺利进入杂贺寺，从房子左边的楼梯走上去。按顺序右、上、左、下、右、上、上、左、下、左、上、上来到一间空房，忽然一黑影擦身而过启动机关，两人又跌到在另一间房子里。房中的孙一大人拿出两人想要的大炮设计图，但要两人先到京都调和并顺路把状书交到本愿寺，最后，孙一大人还叫自己的女儿小京一同上路，这样，小京也成为了队中的一员。

第八话

三人出寺过金刚山，再往北到达本愿寺织田阵，顺利通过南阵和北阵在寺中见到了显如大师。在三人的劝说下，大师终于答应和解，于是三人带着显如大师的书状前往京都见天子。按原路出外，在路上见到一群敌人，带头的小孩阿仁叫手下金莲对付天心她们，但金莲却吩咐弟弟水莲出战。经过一场大战，水莲败在众人手上，天心三人又继续上路了。

第九话

到达本愿寺以北的京都，守卫见三人衣着奇怪，不信她们是显如的使者，不让她们入殿。到了晚上，三人潜入宫殿，暗中竟有人注视着天心的行动。在宫殿内，三人被士兵包围，侍从听是显如大师的使者，就喝退了士兵。侍从拿走显如的状书，并把天子的状书交给天心，要她带到织田处。

第十话

出京都后过桥，往东走在早上穿过比口山再走一会儿就到达安土城。在门外，大家遇到了一独眼忍者木莲，他是为报妹仇而来的，打跑木莲后，忽然听见传来马蹄声，三人决定先躲起来。



第十一话

马队中为首的兰丸感觉到三人的存在，天心于是站出来，把天子的书状交给了兰丸。兰丸走后，三人决定先回杂贺。在杂贺，天心得到了大炮的设计图并在那里休息了一晚。第二天，小京提议去温泉，于是众人向着十津川温泉进发。

第十二话

来到伊贺南面的十津川温泉，那里有一武士才藏正在找人，小京喜欢上了才藏，追着他不放。天心捡起地上的纸一看，原来是小泉的画像。浸过温泉后，从大叔处得知坐船到冈崎比较轻松，那样，大家就决定坐船去了。临走前，那大叔还提醒大家要注意到津港的山洞有亡灵。



第十三话

既然大叔这么说，还是有所准备的好，于是大家装上妖刀妖枪，向着东边的山洞进发。一翻波折后，大家遇到了一只大亡灵，小京误打误撞，竟见到了吹雪，和吹雪交谈了一会继续走就出了山洞。往东到达津港，换装与所有的人对话都是无法搭船。这时，小京出了一个主意，不过……哎！既然能过海，那就算了吧。

第十四话

船使到了常滑港，出港向东北方到冈崎。把大炮的设计图交给半藏大人，大人又发出新的任务，就是把给泽庵的书状带到界港，而界港要到常滑港坐船去。

第十五话

回到常滑港，金莲等四人也赶来报仇，不过，一个叫石川的武士出来赶跑了他们。

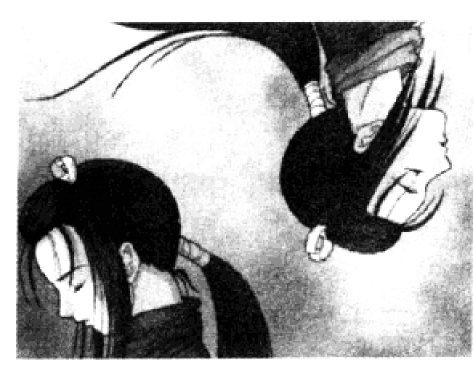
第十六话

与左下方站在船旁的船员谈话，就会坐船来到界港。一下船，小京就说要到港中的店子看看，加乃也跟着去了。万般无奈，天心只好一人去找泽庵。来到右上方的桔梗屋，向店主打听村井泽庵的事，店主说他已搬到京都找棚仓屋的人去了。辞谢了店主，刚出门就听见加乃的惊叫。

第十七话

走出围栏来到桔梗屋的左面。

第十八话



在那里，天心见到加乃倒在地上，原来她是因为见到小泉才晕倒的。经过讨论，小泉加入到队伍中，而大家又继续到京都找泽庵。

第十九话

从界港出来，一直往北走又来到了京都，进入那里的桔梗屋，屋里有两个人正在谈话，其中一人一见到天心拔腿就跑，大家一直追到了妓院门外。妓院的掌柜不让进，于是大家换上游女的服装进入到里面，上楼梯一直往左，终于，那人无路可走了。原来他是泽庵的儿子，因误以为天心是归蝶夫人才逃命，接着他又说父亲在播磨，但途中的有冈设了关卡。听完他的话，众人就离开了京都，向播磨出发。

第二十话

离开京都向西来到关卡，在关卡口见到吹雪，得知有冈的怪事非吹雪所为，既然如此，内里一定有乾坤。进入有冈城，走上最左的楼梯，再走上最右的楼梯，穿过两间房见到一只九尾妖狐。把它超度后，小泉听到声音前去调查，天心在桌子上找到一把烧焦的梳子。这时，加乃惊叫，入内，原来是小泉在和一灵魂谈话。话毕，大家就一起离去了。

第二十一话



按原路出城，离开关卡到西面播磨的桔梗屋，这次终于见到了泽庵大人。泽庵看了信以后还讲了一些关于天心身世的事。出了桔梗屋，小京又提议去泡温泉，大家都一致赞成。

第二十二话

来到西面有马的温泉里，大家发现不见了天心，加乃一个人去找，在树林里，天心正在回想自己悲惨的往事，在加乃的一翻安慰下，天心的心情才有所好转。泡完温泉后，天心想到姑姑家去确认身世，于是大家又陪着她一同去了。

第二十三话

姑姑家在大和，所以要先回到有冈，来到关卡，这时，才藏又出现了，他要带走小泉，天心不想小泉离队。才藏又说小泉掌握了武田家的机密，他一定要杀小泉灭口。为了保护小泉，大家便和才藏动起手来。几经辛苦终于战胜了才藏。不过，才藏是无心要杀小泉的。（注：这里即使战败也无所谓）

第二十四话

由有冈经过京都回到本愿寺，从本愿寺东面的生驹山穿出就会来到大和。在尼姑庵前见到姑姑，姑姑带天心到她母亲的坟前，原来天心真是归蝶的女儿，在两年前她为了就女儿而死去了。天心因此也原谅了母亲对她的遗弃。

第二十五话

这天深夜，加乃叫醒了天心，在门外，加乃要与天心决斗，天心莫名其妙，只在那里挨打并不还手，数个回合后，小京与小泉出来阻止。加乃对大家说，天心是信长的女儿，而她的双亲就是被信长所杀的，因此他要杀天心为父母报仇。讲到这里，姑姑突然出现说信长的军队将会杀到，她要赶去通知和伊贺有关的人，天心听后也要去帮父亲的忙，于是大家又走在了一起。

第二十六话

翻过南面的吉野山再往北回到伊贺之里。弥助正在疏散村中的小孩。天心让弥助带孩子们离开，自己就留下来保护父亲。丹波将天心的真正身份说出，天心要求父亲一同离去。正当大家决定离开的时候，阿仁出现了。战胜阿仁后，丹波建议从水路逃跑，由于原路被封，所以只好走捷径了。另一方面，弥助带着小孩遭到金莲袭击，在危急关头石川出来击毙了金莲。

第二十七话



大伙由捷径一直向上走，刚要穿出小路时却被兰丸截停，为了救天心，丹波牺牲了自己的性命，而四人为了保住自己的命，也只好从悬崖往下跳了。

第二十八话



在崖底，石川救了她们四人的命但却带走了天心身上那把烧焦的梳子。后来，半藏大人到来带走了四人……

第二十九话

一天，大家正在休息和练习，忽然露露到来说有客人找她们，于是大家出迎。原来客人是半藏大人，他这次是来发布新任务的。临行前，露露将家传的武器小太刀．赠给了小泉。

第三十话

出风魔之里后往西到达江尻城，在城内的宫殿里，进入右边的房间，按顺时针走到尽处，进入墙上的挂轴，又走一段路上楼梯，再按顺时针走，在尽头见到梅雪大人。天心劝他归降并保他的安全，梅雪正在思考，水莲突然闪出。再次击败水莲后，梅雪终于答应投降，但他的条件是要天心她们拯救胜赖大人。

第三十一话

走过江尻以北的身延山，在山口打败火莲救了宗藏。宗藏告诉大家胜赖的确在天目山，于是大家就向着天目山进发。

第三十二话

当众人到达身延山东北方的甲府时，木莲出现了，他是为兄弟报仇的。不过，以天心现在的实力，他只不过是一块加经验值的好料罢了。

第三十三话

往东面走进天目山，先走上路，过了两座桥后走下路，不要过第一条桥，过第二条桥后走上路然后一直向左。这时石川已包围了胜赖大人一干人等，无奈之下，胜赖大人以自杀逼退了石川。安葬好胜赖大人后，大家决定一起到小田原去，这样，公主、露露和才藏又加入到队中。

第三十四话

在往小田原途中的足柄山顶（在天目山的东南方），先走上路。没走多久，突然北条的军队出现杀死了露露，当他们再要杀公主的时候，天心与众人出手阻止（注：带头的家臣用术是不能伤他的）。众人带着悲痛的心情再次上路，由于过于疲累，公主晕倒了。于是，才藏提出到修善寺洗温泉，借此好好地休息一下。

第三十五话

众人在足柄山顶继续往下走，不要过第一条桥，过第二条桥后再向下就可走出足柄山。由足柄山往南会见到一个路牌，往东来到修善寺，在温泉中，众人商议到伊豆港坐船。

第三十六话

由修善寺出来回到路牌处，然后往西南方走进入伊豆港。换装与左下方的商人交谈，就会坐船回到界港。在界港，半藏大人告诉天心她们；信长正在京都的本能寺里，大人还赠给天心一把武器忍者刀．百鬼丸，于是，一行人又出发到京都去了。

第三十七话

回到京都，进入右上方的本能寺，先到右面尽头的房间打倒一个敌人，再向左面尽头的房间走去。在其中一间房间里，吹雪为了阻止众人杀信长，向众人发起攻击。击败她进入里面的房间，信长那大魔头终于出现了。众人齐心协力打败他后，却发现他并非真正的信长。突然门外飞来一刀了结了假信长，原来是吹雪，她将事实的真相告知，信长在安土城于，是大家决心前往安土城。

第三十八话

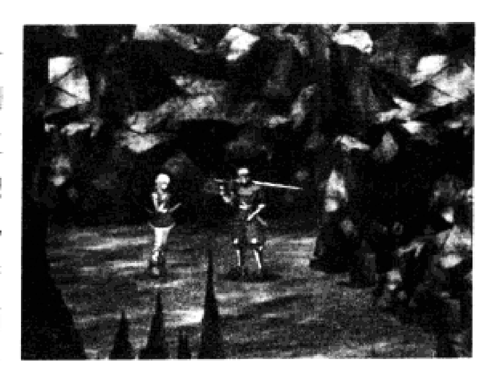
由京都东南面的比口山往安土城，在山上忽然有人追来，才藏让大家先走，自己与小狗子龙留下来殿后……



第三十九话

众人来到安土，先往右上方走，在楼梯前转入右面的房间，然后右、下、左，接着按逆时针方向走，上了一条楼梯，又按逆时针方向走出，不要上左面的楼梯，往右上方走上楼梯，再按顺时针方向走，在宫殿的最深处，兰丸正在守候着。放倒他后，兰丸说出与天心的关系并带她们去见真正的信长，此时，信长已经不醒人事了。突然阿仁出现偷袭刺倒了兰丸，众人与阿仁交手，一轮激战，终于杀死了阿仁。正当众人要离开的时候，城楼忽然失火，大家安全逃出却遇上了石川五右卫门的追杀，他先刺倒了弥助。怒火冲天的天心在大家的协助下，终于苦战击败了石川，这时，一段感人的动画徐徐而出……到这里，游戏也终于告一段落了。

守护者之剑



在鲁美大陆中流传着一段神话，诉说天神凡库尔蒂创造了天地万物。在完成世界之后，便把创造的责任交给了他的女儿“伊格丽亚”。大地给予万物生存的空间，风和水孕育着大地与万物；火，使“伊格丽亚”的子民造就文明鲁美大陆。然而“它”嫉妒这一切，憎恨“伊格丽亚”创造的一切，“它”的使徒染红了这一片大陆。就在世界即将毁灭殆尽之时，“伊格丽亚”结合风，水，火，大地位四神兽将“它”永远封印在大地深处。而“伊格丽亚”的魂魄也因此化成无数的光羽，永远默默地保佑着她的子民……

它”仍在等待着……

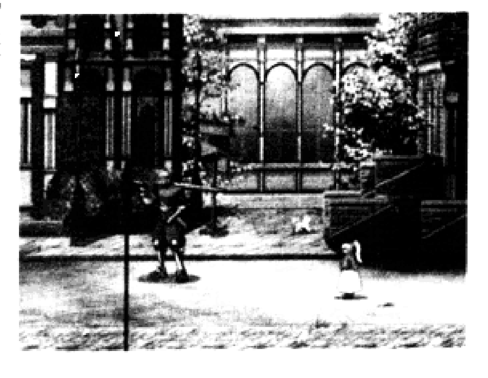
“它”是谁?

修特来到梅罗镇后，通过打听得知镇长皮尔的住处——下一条街的第一间房子。找到皮尔后，皮尔先向修特说了一番毫无意义的话，弄得修特糊里糊涂。末了，修特还要为饿得哇哇大叫的皮尔找修女凡妮。在大街上，从镇民的言语中，修特得知了梅罗镇的近况——很不安定。在一个屋檐下，修特找到了修女凡妮。谁知凡妮告诉修特，皮尔不见了，可能去了香菇森林。修特只得又跑一趟。在香菇森林的深处，修特找到了皮尔，并护送他回梅罗镇。再去通知凡妮。

凡妮走后不久，修特听到一群流氓好像要找什么“白痴皮”算帐，怕皮尔有什么意外，连忙赶往皮尔家，幸好只是一场误会。这时皮尔提出要帮修特找工作，带修特来到郊外，但昏头昏脑的皮尔却误把驯兽师事务所当成了自己的镇长事务所。不过这样一来修特反而找到了工作。他的第一个任务是到酒店制服经常在那里闹事的猫女小珍。费了一番功夫之后，终于把小珍制服。然而失败后的小珍竟把修特当成自己的意中人，并在街上大肆宣扬，令修特头疼不已。



回到驯兽师事务所，皮鞭妹问修特是否愿意接受第二项任务。这次的任务是到异世界寻找黑色的神奇南瓜。身无分文的修特当然是接受啦！接受任务之后出门一直往东走没多久会碰到一个怪人：神斧乔治，他就是带修特到异世界的人。不过要他答应也并不是一件容易的事：前提是要先回答他三个问题，当中一条也不能出错，否则就会被认为没有资格进入异世界（答案可以从镇民的口中得到，恕不一一列出）。通过一番测试后神斧乔治要修特半夜来找他。于是修特二人先到旅馆休息（记住只能睡到半夜）。半夜，乔治将修特两人带到异世界。在第一街的一个地摊上，两人找到了黑色的神奇南瓜。顺便在镇上到处逛逛，买一些在现实世界没有的货品。最后到旅馆一觉睡到天亮就可以回去交差了。



因为皮鞭女还没有回来，于是修特接受了新的任务：向住在迷雾森林旁边的古怪少女讨一颗魔法桃子。找到古怪少女后她要你陪她的熊玩游戏，赢了会有红包。修特赢了之后，得到了10元钱和一颗魔法桃子。接着，皮鞭妹要求修特消灭一只在镇上作恶多端的恶狗。小珍自己提出要带修特去找恶狗。在教堂旁边的公园里，两人找到了那只恶狗并宰了它。但修特对事情的过分顺利产生了怀疑，追问之下修特认为这只恶狗是小珍带来的。在小珍的保证之下修特原谅了她，两人再次回到驯兽师事务所。不过由于皮鞭女仍旧没有回来，修特只好再接受新的任务：战胜那个自认为全梅罗镇最聪明的女孩子。她就住在酒店的旁边。要战胜那个女孩并不困难，只要在斗智的时候遵循以下的规律就行了：如果是修特先下命令，就是一、三、一；如果是女孩先下命



令，就是二、三、一、三或者是三、二、一、三。

回到驯兽师事务所，在交谈中，皮鞭妹说到了"虫暴"两个字，当得知"虫暴"是发生在驯兽师事务所以东的沙漠废墟中的时候，修特与小珍连忙赶到达沙漠废墟。但那儿什么也没有。原来修特的家庭是因为"虫暴"而破灭的；因此，引起"虫暴"的人就是修特的仇人。现在"虫暴"在梅罗镇附近发生，证明修特的仇人已经逼近。

在驯兽师事务所，皮鞭女已经回来了，但她一见小珍就出言相讥，小珍不甘示弱，于是与皮鞭女争吵起来。从两人的争吵中，修特听出小珍竟然就是一直以来在梅罗镇捣乱的罪魁祸首，不禁怒火中烧，怒斥小珍。小珍一气之下，离开了修特。

为了得知整件事的前因后果，修特赶到酒店，向酒店的老板，也就是小珍的父亲问个明白。在酒店老板的解释下，修特才知道小珍两年以来之所以一直在外面流浪，回来之后老在酒店生事的原因完全是因为当时两父女吵架，酒店老板深深地伤了小珍的心。为此，酒店老板一直很后悔，他希望修特能找回小珍并善待她。修特听罢立即动身赶往古梅罗城——沙漠废墟。

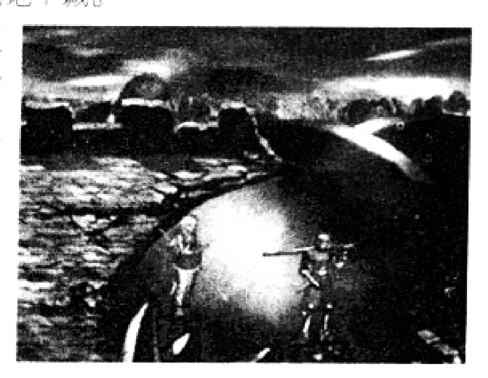
在沙漠废墟的洞口，修特被一个男孩拦住，要修特帮了他的忙才能通过。之后，修特在地洞的第三层找到了正往外走的小珍。从古梅罗城的居民口中得知，在前一段时间梅罗镇出现了一个叫"鬼花"的怪物，它无恶不作，令全镇居民胆战心惊；最近，鬼花来到了古梅罗城的水源附近散播毒素，令古梅罗城居民本来就已经困苦的生活更加雪上加霜。

在古梅罗城居民的指点下，修特来到下水道并赶上了小珍。修特将酒店老板的话转述给小珍，希望小珍能原谅她自己的父亲并跟他回去；而小珍的一番深入肺腑的话更使修特有所醒悟。正在这时候，东面传来一阵阵鬼嚎。两人连忙向着发出声响的方向赶去，沿途不时受到一些怪物的阻挠，铲除它们之余顺便练一下功。在下水道的最东面，两人与鬼花展开激战。收拾掉鬼花之后，小珍坦言自己在梅罗镇抢劫是为了救助古梅罗城的居民。而梅罗镇的人太自私自利，才对她深恶痛绝。但修特依旧对小珍的行为耿耿于怀，并对她大声斥责。小珍对始终不能改变修特对自己的看法而伤心不已，愤然离开修特。修特只好独自回到梅罗镇找酒店老板。酒店老板得知小珍没有回来，不禁自责，并对修特说出了小珍的身世。原来小珍竟然不是酒店老板的亲生女儿，而是个被遗弃的孤儿！当初酒店老板就是因为揭开了小珍的这个伤疤，小珍才离家出走的。

修特听到这里，马上赶回古梅罗城。却被小男孩告知："小珍找'阿姨'去了。"小男孩口中的"阿姨"到底是谁？修特决定回梅罗镇向酒店老板问个明白。在酒店里，修特不慎被一个叫柯娜的女孩子扒去了钱包。当修特追出门口时，却发现席蒙在调戏雪丽。于是修特一不做二不休，来个英雄救美，与雪丽一起教训了席蒙一顿。过后，雪丽和小琳邀请修特到位于迷雾森林偏北方的"苦儿之家"作客。为免小琳生气，修特只好答应。孤儿院里，修特被院长提娜"赞赏"了一番。在餐桌上，雪丽向修特解释了自己被席蒙调戏的缘故。原来席蒙一直对雪丽有意，为了让雪丽就范竟将一只恶狗放到迷雾森林里。而那只恶狗在迷路的情况下，进入了梅罗镇，让梅罗镇的居民惶惶不可终日。由于整件事全是因为自己而起的，雪丽只好来到梅罗镇，希望能让事情得到圆满解决。谁知恶狗没有找到，反而让席蒙逮了个正着。至此，修特深知自己错怪了小珍，心里十分难受。

次日，修特决定到沙漠废墟找小珍道歉。而雪丽因为要到古梅罗城寻找宝物——能与"星之石"产生共鸣的宝物"月之牙"，于是和修特同路。来到沙漠废墟，守护桥头的小男孩告诉修特说小珍将那位"阿姨"带来后就已经伤心地走了，而那位"阿姨"至今还留在城里。修特二话没说就拉起雪丽往城里走。在最后一层的地窖深处，两人见到了男孩口中的"阿姨"——柯娜。在逃避之余，柯娜提出三人一起到古梅罗城的地下城找宝藏，还有传说中的剑——守护者之剑。于是三人经过隧道来到了古梅罗城的地下城。

三个人一直来到一条双岔路，修特在墙上发现了一样东西，拿下来一看，原来是"左翼石板"。不久大家来到了地下城的一



条隧洞。从这里分别可以通到地下城的其他几层。首先到最右边进入洞里取走"右翼石板"并将闸门扳下，再出洞进入中间那个洞；到最左边的洞里拉下吊环和扳下闸门，出来进入右边的洞。按照中间、左边、右边的顺序将石门上的火苗熄灭以后，旁边一个大石慢慢地移开了，出现了一条通道，走进去。这里有四条吊环，将最左边和最右边的两条拉下，旁边又有一个大石慢慢地移开了，又出现了一条通道。再以同样的方法进入下一层。将所有闸门都扳下来后。三人来到了地下城的尽头，但除了墙上的"主翼石板"外柯娜口中说的宝藏和守护者之剑依然不见踪影。修特质问柯娜，柯娜老是岔开话题。就在这时候，雪丽身上的"星之石"发出了强烈的闪光。同时在她身后，一只巨大的怪物出现了，三人连忙迎战。杀了它之后柯娜说出了四大神兽的故事并猜想大地之兽可能已经被怪物杀死。既然找不到要找的东西三人只好回到地面。

离开沙漠废墟后柯娜找了个借口溜之大吉。雪丽于是邀请修特到"苦儿之家"为小琳庆祝生日。在夜里，席蒙带了一大帮手下来到迷雾森林，扬言要将迷雾森林烧尽、铲平。兽人族领袖沃斯出现将席蒙等人打了个落花流水。深夜，修特独自一人在花园里伤感地缅怀往事，雪丽在一旁悉心安慰。使修特的心情有所好转。

次日，雪丽在修特的陪同下来到富豪赛尔的家里，希望赛尔能为席蒙所做的事作出一个合理的解释，结果发现赛尔竟然在寻欢作乐，同以往雪丽所认识的赛尔大不相同。这时候，席蒙的老师路法走进房间，赛尔马上变得浑身不自在。赛尔的过分转变令修特和雪丽深感疑惑。

本来在迷雾森林中部找到阿尔巴所立的指示牌后继续向东走就能找到兽人族部落。但修特和雪丽连续走了两圈都是觉得自己在兜圈子。正在毫无头绪之时，阿尔巴出现，说出这是香菇人弄出来的迷阵，旨在阻止外人进入兽人族。修特二话没说，马上拉起雪丽赶往香菇森林。一进入香菇森林，两人就受到香菇人的攻击。不久，刀疤香菇出现，拦住了两人的去路并要求两人交出香菇妹妹，双方一言不合就打了起来。被制服后的刀疤香菇说出是一个手持皮鞭的长腿女人抓走了香菇妹妹。修特和雪丽立即赶往驯兽师事务所。在驯兽师事务所的门外，两人看到皮鞭女和白痴皮正不停地折磨香菇妹妹。被拒绝后，修特和雪丽只好使用武力。赶跑皮鞭女和白痴皮后，修特和雪丽护送香菇妹妹回香菇森林。刀疤香菇为表谢意，将能破解迷雾森林里迷阵的"定风珠"交给修特，并说出破解的咒语。

告别刀疤香菇后，修特和雪丽直奔指示牌。在指示牌旁边，修特祭起了"定风珠"，之后两人直向东偏北的兽人族走去，一路上受到不少兽人士兵的攻击。找到兽人族后，两人见到了兽人族的领袖沃斯。沃斯并不承认



曾经绑架过任何人类，并让修特在部落里随便搜。在修特回复沃斯说没有找到之时，兽人士兵冲进洞里报告说有大批魔物进攻兽人族。沃斯大怒，将修特两人关禁闭，自己和其它人出去迎敌。在监牢里，修特与雪丽一起说服守卫共同迎击敌人

这次战斗兽人族伤亡惨重，几乎全军覆没。杀红了眼的沃斯一见修特和雪丽就将兽人族灭亡的责任强加到二人身上，并向两人发动攻击。修特与雪丽被迫还手。沃斯被打退后仍旧不服气，与修特将战斗从村里移到村外。为免两败俱伤，雪丽出面以自己的鲜血制止了两人的争斗。面对雪丽的自残，沃斯终于平静下来，聆听雪丽的解释，过后更恳求雪丽带兽人族的儿童离开。修特和雪丽将一班兽人儿童交托给提娜看护后马上赶回兽人族。可惜已经太晚，兽人族已经惨遭灭族之祸。在洞里，沃斯伤重，幸亏还未死去。雪丽提出要为兽人族报仇，沃斯建议他们去找阿尔巴。形势所逼，修特和雪丽只好到迷雾森林的南部角落寻找阿尔巴。

一进村口，两人就被九个火盘拦住了去路。费了九牛二虎之力后来到阿尔巴的屋子里，两人只发现一只嚷着要吃核桃的白鹦鹉。它口中所说的地点是指示牌那里。于是两人再次来到指示牌旁边，念出了咒语，得到了一大堆核桃。吃了核桃后，鹦鹉只说出阿尔巴在森林里面，却没有指明是哪一个森林。二人只好先由香菇森林找起。在香菇森林深处，他们找到了因为失恋而黑暗然神伤的阿尔巴。

几天以后，阿尔巴传授了修特和雪丽几项绝技，并将"满月之花"交给两人帮助沃斯疗伤。待沃斯伤愈后，

三人来到梅罗镇，跟席蒙驾驶的"喷火战车"相遇，将其击败。再遇阿尔巴和柯娜，阿尔巴命令修特、雪丽和柯娜到教堂找路法算帐。

在教堂里，有一些门是比较浅色的房间是可以进入的，另外第二、三层有岔路。先找到几只忘记了自己年龄的鬼魂，然后找到招魂使者，在书架的顶层取出鲁美圣书。将全部的答案都选择三十二，这样一来，所有的鬼魂都可以顺利升天，还会送你一些有用的礼物（真是好人有好报）。现在，是时候找路法算帐了。来到最顶层，三人与路法展开了激烈的战斗。很可惜，打赢了之后三人才发现原来刚才的路法只是一个假身。路法亦趁机逃走。三人只好回去向阿尔巴覆命。阿尔巴叫三人先去买齐装备，然后到通往沙漠的出口找他。

阿尔巴将三个人带到进入古梅罗城地下城核心的入口处交代了一些事情后就离开。三人随即踏上了他们的命运之旅。进去之后，先将左边的闸门扳下，然后按照长、短、长的顺序拉下三条吊环，得以通过火柱。走到东边的尽头，将上次在古梅罗城地下城拿到的三块石板放到墙上的凹位，就可以进入下一层了。

在第二层，必须先找到三颗红宝石。第一个在有四个火盘（又是火盘？）的魔法阵里，按照右下、左上、右上、左下的顺序将火苗熄灭后可得到；第二个挂在一个沿路有两条吊环的的最西边的墙上；第三个在光球魔法阵的西边，也是挂在墙上。集齐三颗红宝石后将它们放到双岔路的机关上，机关旁边的火柱会自动消失。通过之后进入洞里，三人会遇到的刚才那个光球魔法阵，将它们逐一打碎，再次钻进洞里，来到了第三层。左边有八个闸门，将左边从上到下第二个、右边从上到下第一个扳下，然后向东一直走。那里有个大怪物等着你。将之打败后，三人来到了古梅罗城地下城核心地带。

在北面，有一条火龙，打败它能获得火龙召唤术。再往东走，来到迷宫的另一面。如果你碰到的怪物由骷髅和魔战士变成珍兽或美梦恶梦，那就证明你的方向是对的。一直走，遇到了一条双岔路，拣右上方的那一条，接下来是一条很长的 Z 字型路，在遇到岔路，还是上面那一条。出城后，路法就在那里，一场终极之战就此展开。打败路法后，另外半截"大地之牙"再次回到你手上，众人的任务也到此为止。



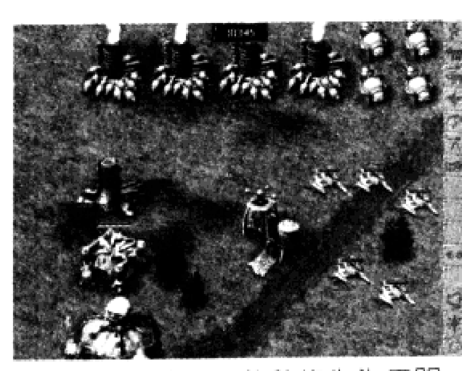


(二) 网络对战

KKND2之网络对战

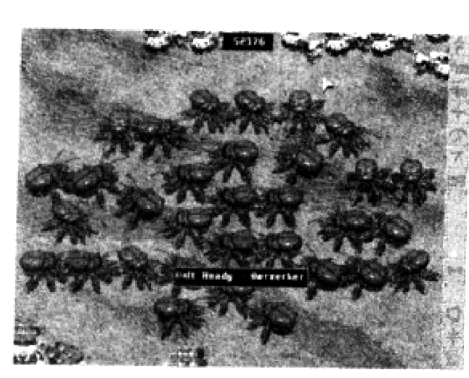


相信喜欢即时战斗类型游戏的玩家都喜欢通过多人游戏来进行对战，KKND2能通过TCP/IP协议，IPX，Modem to Modem，Soloplay(就是单独与多个电脑对手对战)。由于KKND2中有三个各有自己优势方面的种族，所以大大丰富了对战的乐趣。如果你和朋友有P100以上的CPU，100MB硬盘空间和一个28.8Kbps(如果能用33.6的更好)的Modem的话，不要等待了，马上进入多人游戏吧！(如果你们只有两个人的话，可以两个互攻，或者两个联手对付5个电脑对手)下面就对难度选择Normal进行介绍： 首先让其中一个当主机(Host)，另外一个选择加入(Join，拨打对方的电话就行了，不过要注意的是，双方的Modem的速率如果不同的话，就要设置成一样。例如33.6的就要改为28.8。删除现在的Modem型号，然后重新安装成标准28.8的就行了。)主机进入设置画面，Team：选择种族；Color：选择颜色，不要担心你的部队颜色不好，因为设计KKND2的美工水平很高，各种颜色都设计得很好。ALLY：你可以选择其他不同的种族作为同盟，而且还能改变你在战场上出现的位置，这点也比较重要，如果你觉得敌人很早就能大军扑来的话，不妨让他们一开始就离你远远的。如果你想与同盟军能互相照应的话，也可以大家的基地相邻。想知道你出现在战场上的位置可以将Map display打开，然后将Start pos：Random改为Group，然后按方向键就能看见你在战场上的出现位置。RUs：一般将这项设置为15000，如果你存心要一开始就打的话，选择5百万。CPU DIFF：选择电脑对手的强度，Normal。MAX TECH：将科技最高能达到五级。会发现地图上有几个类似地下水道盖，当它们上面的十字封印消失了后(一般都要在你完成五级科技研究后才能消失)，派一个工程师进入就能得到25世纪武器。有移动速度超快的运输飞机，攻击力、防御力非常强大的机器人，机器蜘蛛，能连续攻击的坦克火炮和轰炸机。它们是你进攻的强力武器，，也是你防守的要点。所以要派强力的部队保护工程师守在附近，当十字封印消失的时候就马上进入，因为电脑对手。OIL AVAIL：通常有三、四个油井就能让你应付整场战斗，所以设置为Normal就行了，如果你想打上四五个钟头的话，设置为INFINTE(无限吧，这样能打得你头昏)。在基地建设初期的时候，你可以派上部队到周围探索地形和敌军基地，在敌军基地附近的油井一定要消灭掉。这样就能使敌人的收入减少些。FOG：FOG+SHROUND，在己方部队经过的地方慢慢被雾遮盖。VICTORY：将胜利条件设置为DEAD MATCH(死亡竞赛)，选择地图类型：地图中最适合战斗的就是沙漠陆地，由于KKND2中空军和海军部队不多，所以就只有进行地面战了。接着，开打了！(下面就以兽类兵团进行实战) 一开始，你只有一架基地车，一架打井车和几个小兵，一般附近都有两、三个油井，所以快点开展基地进行建设，不要浪费开始的时间。然后让打井车寻找油井安身，接着马上建立一个Beast Enclosure，并且生产10-15只蝎子守护基地周围，敌人一开始不久就会生产十几个士兵冲过来偷袭，就算你勉强打退了他们，你也会被忙个团团转。所以要生产多少只蝎子就由你了。有了油井就可以建立Power Plant来提炼石油，注意：将它升级能加快提炼石油的速度。这点在战斗初期很重要。随即建立一个Alchemy Hall，当完成建造后，就点击它一下，再点击对要升级的建筑进行升级，建议先对自己升级。这样就能加快对其

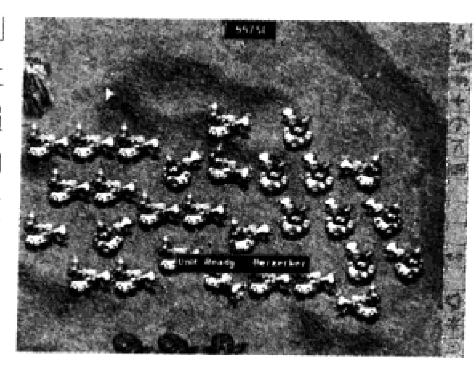




他建筑的升级速度。等防御工作差不多的时候，建立一个 Forge，通过升级能让你建造三种防御炮塔和一种防空炮塔，如果你只是对付电脑的话，提议你不用建立防空炮塔，因为敌人很少使用空战。这时你的主要建筑应该升级得差不多了，建立 Thunder Fence 防御墙，它能对经过的敌人造成非常大的伤害，所以敌人会最先对付它。但是它的防御能力非常强大，而且能配合工程师维修的话，敌人的进攻只能是瘙痒，这个游戏有个小 BUG，当敌人进攻你的基地的时候建立几个更便宜的 Skeletal Wall，就能把敌人的火力吸引去攻击那些 Skeletal Wall。这时，你只要派几只野兽走到背后偷袭，当它们发觉的时候也快要见上帝了。在 Thunder Fence 附近修一个普通的 The Worm 炮塔能抵御一般的攻击。如果手头较松的话，建立一两个 Big Pig，想来你不会用士兵进行防守吧。购买几只 Death Hippo 或者 War Mastadon。然后，建立一个 Altar of the Scourge，这时你的 Berzerker 能派上用场了。当你使用几个 Scourge Demon 守在高地上对敌人放激光的时候，你就会觉得花五个士兵换来得实惠得多，不过要注意保护好它们的安全呀！现在是寻找 25 世纪兵团的时机了，派上一大队人马或者使用运输机去抢吧，手快有手慢就没有了（你不觉得拥有一两只 25 世纪兵团武器更有趣些吗？）。让那些强大兵团守卫，现在是部署进攻部队的时候了，生产两只 Middle Repair，如果你觉得 Huge Repair 更有用的话就错了，Middle Repair 虽然造价比 Huge Repair 便宜。但是移动速度比它快，而且治疗速度不相伯仲（所以 Huge Repair 倒像个多余的产品）。敌人的大规模进攻也是时候了，让激光防御炮塔



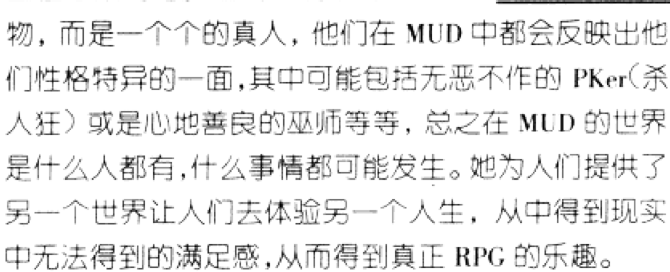
欢迎它们的到来，注意随时让工程师修复受损建筑。当敌人的进攻差不多失败的时候它们就会聪明的撤退，因为剩下的都是些对空部队，所以穷寇也可以追。把敌人赶回老家后马上就要进行第一轮进攻，你也可以派部队去占领敌人基地附近的油井，接着当然是建立第二基地和进攻路线补给队伍。注意，先将敌人的移动部队吸引出来，采用多个击破单个的战术，如果有 Middle Repair 的话，就在一旁治疗伤兵，接着进攻敌人的炮塔，这可能让你伤亡惨重。而且敌人的工程师修复速度非常快，所以一定要有大量的部队进攻把握较大。这时已经让敌人损失许多了，而且你也快全军覆没了。接着大家都休兵了，如果你有第二补给基地的话，先保护好。派空军部队搜索地面，如果碰上了第 9 类机器人兵团的对空部队，马上跑！否则，试一试 20 架黄蜂轰炸机全部被击毁的滋味（天哪！几万元就这样——反正有人尝试过了）。但是，碰巧让你发现敌人基地后部空虚的话，派上运输机和十个 Martyr，然后偷袭。注意不要让他们靠得太近，如果一个在附近爆炸的话，其他的都要赔上了。一般只要 5，6 个 Martyr 就能取消敌人的一建筑物，当然首先需要对付的是生产军队的工厂啦！如果敌人的军队刚生产出来的时候，你冲上去一自爆，包你有赚不赔。如果你要炸掉采油井的话，等敌人的采油车正在采油的时候将油井炸掉能将车一起炸掉。这样，你就能几百元换敌人 2000 元了。如果发现敌人的生产速度慢了下来的时候，不要犹疑了。邀上你的盟军一起冲上去，将最重要的炮塔和建筑消灭掉后，敌人就只剩下挨宰的份儿了。用同样的方法对付其他的种族，相信你很快就能完成战斗。如果最后要跟盟军一分胜负的话，强制攻击其中一单位就能大家成为对手。人当然比电脑对手难对付，但是多尝试一下，相信最后还是由你君临天下！



风云三 MUD

MUD 这个名词相信对于不少游戏迷是十分熟悉的，也可能有人根本没听说过这到底是什么，这不重要。最重要的是在这里将会为大家详细介绍 MUD 的概念和关于她的一切，大家会进入一个以前只有在童年的梦中才可以进入的世界，她就是现今最强最完善的中文 MUD——风云三。

MULTIPLE USER DIMENSION 中文原意是多人使用世界，缩写就是我们今天常说的简称 MUD，俗称：泥巴。在 MUD 中是属于一个虚拟的广阔世界，在这里你所碰到的每一个人也许在后面就是由现实中一个活生生的人操作，他拥有人类的所有感情都将完全的反映在他所控制的游戏角色身上，你将要面对的已经不是那些在愚蠢的电脑程式控制下的 NPC 人物，而是一个个的真人，他们在 MUD 中都会反映出他们性格特异的一面，其中可能包括无恶不作的 PKer(杀人狂）或是心地善良的巫师等等，总之在 MUD 的世界是什么人都有，什么事情都可能发生。她为人们提供了另一个世界让人们去体验另一个人生，从中得到现实中无法得到的满足感，从而得到真正 RPG 的乐趣。



MUD 给我们的是一个虚拟的世界，但这个世界不同于现今次时代或新时代游戏所一味追求的视觉效果和无与伦比的 3D 画面，也不同于我们在电脑所接触到的游戏都有漂亮的画面，在 MUD 中你所看到的只能是一段段的文字，根本看不到华丽的宫殿，广阔的草原，但也正是她这一元素给玩家造就了更大的虚拟空间，虽然在文字中可能只提到这是一个华丽的宫殿或这是一个广阔的草原，看起来是没有人知道这个宫殿如何华丽、草原如何广阔，不过在玩家的心目中就有一个华丽的宫殿和一个广阔的草原，只有他才知道这个宫殿如何华丽、草原如何广阔，而在每一个玩家心中的华丽的宫殿和广阔的草原都是不同的，他们都会认为自己所看到的的确是一个华丽的宫殿和一个广阔的草原，这就是 MUD 给我们虚拟出来的世界，她给了玩家无穷的想象，也给 MUD 注入了无限的生命力。MUD 就是这样一种将虚拟、现实与想象完美融合的幻想游戏！

MUD 之所以能凭这以上的一切风靡全球至今，更少不了的是她拥有真正的 RPG 精神。她不象你在街上那些可以随意用几十块钱买到的所谓 RPG 游戏，靠着不断的杀怪物、升级、练功、找钱来进行一个单一的剧情，直至把这个游戏完到结局，于是就算玩完了一个 RPG，而这几十块的价值也算实现了。但 MUD 就不同于这个用几十块买来的游戏，你可以在 MUD 中得到的远远不止这几十块钱。MUD 具有很强烈的 RPG 味道，只有他才称得上是真正的角色扮演游戏，在 MUD 中没有固定的情节，玩家可以自由地在其中随意做自己想做的事情，而 MUD 的剧情就会因你的行动而发生，换句话来说，你将会参与 MUD 的剧情制作，更形象地说玩 MUD 的过程就如同在阅读一本动态的小说，你既是读者，又是作者，而且她将会一直写下去，永远没有真正的结局……

最终对 MUD 可以用一句话来概括：一个在网上由众多真人扮演的社会缩影。

介绍篇

大家听了这么多关于 MUD 的东西，相信大家也很想亲自到 MUD 中探究一翻吧？OK，没问题，现在就让我带大家进入现今最强最完善和最多人玩的中文 MUD——风云三。

风云游戏的大部分人物，机关，情节设计都取自于古龙的小说。风云继承了古龙小说的特色：意境深沉，幽远，富有诗意和哲理，情节"奇"，"险"兼备，鬼神莫测。风云游戏中的"幽灵山庄"，"帝王谷"，"武当山"……，风云中的奇侠，"李寻欢"，"天机老人"，"上官金虹"……都是在古龙小说的基础上加以改编。风云中武功的描写亦是重精神不重招式，强调？攻心为上。凡举人物的性格，情绪，脾气，衣饰，环境，乃至肌肉的颤动，松紧等，都会对武功的发挥产生影响，而高手的姿势，都

是绝对完美的。在这种情境中，武功已不需套路，一招之间，生死立判。

风云游戏中的情节设计更是具有古龙的风格，情节奇中有奇，巧中含巧，偶然中有着必然，事事不可料，事事有得宜，计中套计，真中套假，假中存真，真真假假，变幻莫测。风云游戏中有关，古玉牌。情节的设立就是个很好的例子。风云不是一个单纯以练功和战斗为主的游戏，以练功和战斗为主的 MUD 网上已有很多个，数不胜数。风云被设计成古龙小说中的环境和背景，包含其中许多机关和曲折，而让玩家扮演小说中的主人公或大侠，将其处于故事的中心，让玩家用其本人的聪明才智，观察分析能力，破陷井，除机关，最终再给予奖励和荣誉。

风云游戏给予玩家的那种身临其境的感觉并不是读小说时所能获得的，也不是那种以练功和战斗为主的游戏所能提供的。

站点篇

总站在北美，在国内有很多分站，像上海，苏州，广州，泉州，兰州都有分站，你可以选一个离你最近的或者网络速度最快的风站。当然啦，每个分站的风格和玩家都不一样，总之，还是要靠你自己的眼睛来看啦。但是总站和上海的高手比较多，想有发展的玩家可以试试泉州或一些新的分站．

风云Ⅲ分站系列：

北美：fengyun. com 3333 (207. 182. 229. 128 3333)

上海：202. 96. 210. 23 3333

苏州：202. 102. 14. 3 3333

兰州：fengyun. lz. gs. cninfo. net 3333(202. 100. 67. 9 3333)

广州：fengyun. fjnet. net. cn 3333 (202. 96. 158. 229 3333)

泉州：fengyun. qz. fj. cn 3333 (202. 101. 107. 48 3333)

杭州：fengyun. ml. org 3333 (210. 32. 132. 118 3333)

新疆：fengyun. xj. cninfo. net 3333(202. 100. 163. 22 3333)

入门篇

你进入风云之前要给自己将在风云中扮演的角色取个名字和代号（代号就是英文的名字）。比如你给自己取的中文名字叫新手，英文代号叫 newbie。当你联线到风云的时候，你会看到风云要求你输入你的英文名字：

您的英文名字：

这时请你输入你想好的英文代号"winny"。

您的英文名字：winny。

使用 winny

这个名字将会创造一个新的人物，您确定吗 (y/n)? 这时候请您输入"y"。

风云Ⅲ是一个以古龙小说为背景的世界，请您想一个有气质，有个性，又不会太奇怪的中文名字，特别要提醒您的是，请勿使用古龙小说中的人名。这个名字将代表你的人物，而且往後将不能再更改，请务必慎重。

如果你有困难输入中文名字，请直接敲回车键 [RETURN]。

您的中文名字：

这时候你就可以输入你已经想好的中文名字了：

您的中文名字：丽文，

这时候风云会让你给自己设定密码，以保证只有你以后可以在风云中使用这个角色。然后风云会让你输入一系列的角色设定，你可以按照自己的爱好而设：

obj/login#1660

请设定您的密码：

请再输入一次您的密码，以确认您没记错：

您的电子邮件地址：winnie@ 163. net

您要扮演男性(m)的角色或女性(f)的角色? f

0. 汉族

1. 苗族

2. 满族

3. 蒙古族

请选择你在风云Ⅲ中的民族(0,1,2,3):0

附：各个民族的特性设定表

天赋名称	汉族	蒙古族	苗族	满族
才智	12	10	10	8
灵性	10	10	10	5
体质	10	5	5	10
耐力	10	20	10	5
韧性	10	5	10	10
力量	10	20	10	10
气量	5	10	10	10
勇气	5	10	10	10
速度	10	5	20	10
定力	10	10	10	20
运气	10	10	20	10
魅力	20	10	10	10

到此为止，你已经完成了创造角色的人物，系统会

将你带入风云这个世界。从现在开始，你的发展就全部掌握在你自己的手中了。风云游戏的最终目的 并不是唯一的，你可以努力成为一个绝世的高手，一派的掌门，或是无恶不作的大魔头。

参数篇

食物，饮水

食物和饮水都是以百分数的形式来表示。如果其中任何一项降为零，玩家将丧失恢复的机能，换句话说，尽量不要使食物或饮水降低到零。

潜能

潜能是玩家能学多少的衡量，每向师傅学一次都需要一点潜能。潜能可以通过完成使命来获取，而且没有上限。一般来说，潜能和经验值控制着玩家的发展速度，但潜能并不限制通过读书来获取技能。

经验值

经验值是玩家实战经验的积累，经验值越高，在战斗中越懂得保护自己；每次学习的效率越高；在门派或帮会中的地位越高。

杀气

杀气是玩家攻击倾向的一种衡量，杀气越高，越容易四处惹事生非。如果玩家的杀气高到自己都控制不住的地步，则会见谁杀谁。提高内力，增强定力，捐钱做善事都是控制或降低杀气的好方法。

综合评价

玩家完成的使命越多，综合评价越高；综合评价越高，其他的人物就会对你越尊敬。在风云中购屋买地，豢养宠物，和建帮立派都需要很高的评价。

属性篇

输入指令 score，你会看到普通百姓丽文（Winny）你是一位汉族十岁的女性人类，乙酉年四月十一日丑时三刻生。

你总共杀了零个人，零个玩家，被杀了零次。

你到目前为止总共完成了零个使命。

才智：12 / 10　体质：10 / 10
灵性：10 / 10　魅力：20 / 20
勇气：5 / 5　力量：10 / 10
耐力：10 / 10　韧性：10 / 10
速度：10 / 10　气量：5 / 5
运气：10 / 10　定力：10 / 10
自造物品：0　自造房间：0
攻击力：9　防御力：9
杀伤力：0　保护力：1
参 数 点：5

人物属性又称为人物参数，每个玩家第一次进入风云游戏时的属性是根据民族的选择而设定。属性并不是永远不变的，玩家可以用 distribute 指令和其他的方法来改变。玩家第一次进入风云和每长五岁都会得到五点参数点，直到五十五岁为止。玩家可以把参数点加在自己喜欢的属性上，一旦加在某项属性上，就不可以再减下来。用这种方法增长属性是有上限的，如果想继续增长某项属性则需要通过学艺和练功。风云游戏中某些有特殊功能的物品可以暂时增长人物属性，增长上限为基础属性加十五。

才智

才智是一个人物观察力和接收新事物能力的衡量。才智高的人学习的速度较快，在战斗中比较容易观察到对手的破绽，在一刹那间致对手于死地。与此同时，才智高的人比较容易看破对手的虚招，或下一步攻击的范围，会有效地加以防范。

勤学读书识字（literate）会增长人的才智。

勇气

勇气高的人给人以凛然的印象。人未到，杀气已到；招未出，气势已在。在战斗中攻多于守，令对手未败，胆先寒，不敢冒然攻击。胆识太高会给本人目空一切的感觉，对周围的一切都有极强烈的攻击倾向。勤读兵法（strategy）和积累大量的杀气可以增长勇气。

速度

速度是一个人反应和应变快慢的衡量，高速度是成为高手的重要条件之一。速度高的人不进攻则罢，一旦进攻就会令对手措手不及，给人以不鸣则已，一鸣惊人的印象。不但如此，速度高的人进攻的次数多，招架的速度快，是先发制人的必要条件。

勤练轻功（move）可提高速度。

体质

体质是一个人恢复肉体上伤害速度的衡量。体质高的人气血和内力的恢复较快，且易学内功，在内功上的成就可以一日千里。体质太高的人在练内功时容易走火入魔，一旦走火入魔就会对体质产生永久性的伤害。

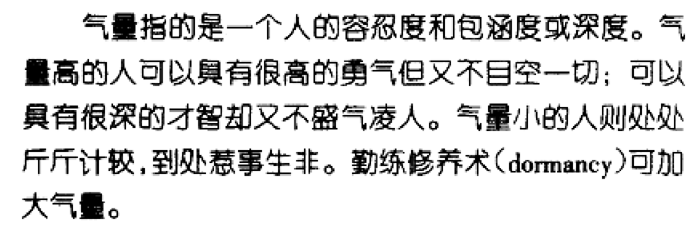
勤练内功（force）可增强体质。

力量

力量越高的人臂力越强，可以拿越重的东西，也可以携带更多的物品。力量高的人能够在战斗中击穿对手的护甲，对其造成较大的伤害，也有较高的机会击断或磕飞对手的武器。力量小，速度高的人虽然可以在战斗中屡次击中对方，但对手可能还是毫发无损。

勤练扑击格斗之技（unarmed）可加强力量。

气量



气量指的是一个人的容忍度和包涵度或深度。气量高的人可以具有很高的勇气但又不目空一切；可以具有很深的才智却又不盛气凌人。气量小的人则处处斤斤计较，到处惹事生非。勤练修养术(dormancy)可加大气量。

灵性

灵性是人体精神的素质衡量。灵性高的人精神空间广阔，可以同时钻研多种技能且效率不减。灵性高的人常常可以感受到天界和地界的讯息，而且会有一些令人不解的行为。

勤学修仙术(incarnation)可增强灵性。

耐力

耐力是人忍耐程度的衡量。耐力高的人对身心伤害的承受力较强，能够承受重创且在极端残酷的环境中存活。耐力高的人在气血枯竭，昏迷不醒的情况下还可以维持较长的一段时间，紧抓每一个求生的机会。

勤练瑜珈功(yoga)可加强耐力。

运气

运气好的人可以大难不死，可以因祸得福。运气好的人更容易遇到一些特殊机缘或奇遇。一些发生在玩家身上不可解释的现象都可以归纳为运气不同所至。

钻研占卜学(foreknowledge)可以提高运气。

魅力

魅力高的人大多受人欢迎，更容易指使别人做自己想做的事。魅力高的人可以在不知不觉之中左右别人的意志。一般来说，想成为一个将才的人物必须有很高的魅力。

勤练用人之术(leadership)可提高魅力。

韧性

韧性是一个人对伤害抗拒能力的衡量，换句话说，韧性高的人就象穿了一层无形的盔甲，韧性越高，对伤害的吸收力越强。一般来说，越有效的盔甲越重，越重的物品越降低人物的速度，但高韧性则不受此限制。

勤练铁布衫(iron - cloth)可提高韧性。

定力

定力越高的人越镇定，越临危不乱。在战斗中能够冷静地观测对手的破绽，以?准?，?狠?，?稳?取胜。定力高是后发制人的必要条件，也是成为高手的必要条件之一。

勤咏经(chanting)可提高定力。

指令 score 中最重要的显示是你的参数，攻击力，和防御力，以及参数点。

一个玩家的自我状态用 i，hp，和 score 就可全部显示出来。

门派篇

下面将会为大家介绍各门各派的来历，现任掌门人，及其成名的武功都有详细的介绍。你可以按照自己的爱好，或投入武林的泰山北斗－－少林武当，或加入天下的第一大帮－－丐帮，或投靠黑道上的魔教。你如果是个不爱热闹的人，你也可以试着拜一拜隐居的世外高人。拜一个好师傅，投靠一个好帮派是玩家成长关键的关键。风云中几乎所有的门派都很痛恨背叛师门的人，你如果背叛师门而转投其他门派，不但你的新师傅不会将他所会的全部教给你，你的同门也会看不起你。你会有生不如死的感觉。

风云里的门派五花八门，各自有过人的长处，但各门派之间又有着相互制约的关系，选择一个合心意的门派加以修炼，是在风云里得到乐趣的重要因素！

朝廷命官：

几乎是风云里面的第一大派，有『啸警』(就是长啸示警，让暗地里的大内高手现身保护，而且其武功不俗)和『通辑』(高座公堂，发号施令，将一些人犯缉拿归案，组织领导能力越强的话，就可以策划大规模的围捕，将武艺越高强的人压上公堂听候你的摆布)等比较"无赖"的技能，最适宜新手在风云里探索之用。

但朝廷官员也不是只靠大内高手活命的，他们也有一定的真功夫。少林长拳是最基本、最容易学的入门粗浅功夫，但只要朝廷的人勤加修炼，一旦连成『玉环鸳鸯拳』则大可纵横江湖。另外，喜欢学剑法的玩家也可以在这里学习到白云城的飞仙剑法，不过等级不会太高。

白云城：

这个门派的 MASTER 叶孤城在小说中可是个人物，但他现在已经身中奇毒，藏身在风云城的某个角落里。白云城在风云中可以算是占尽地利，很容易就可以找到师傅练功学习了，省了不少千里寻师的麻烦！

叶孤城的轻功、剑法在风云里都是数一数二的，飞仙剑法华丽无比，如果配合飞仙步法使用，不但威力强大，其绝技『天外飞仙』更是有御剑回飞的效果！其实飞仙剑法的攻击力并不太强，但却有着很高的命中率，所以白云城的弟子往往可以击中经验比自己高的人。不过叶孤城也不是万能的，他的空手格斗和内功都不尽人意，所以多数白云弟子没剑的时候就只能任人摆布了。

金钱帮：

金钱帮由上官金虹和荆无命联手创立，其势力遍布大江南北，其门下弟子无数。金钱帮武功的特点就是实用，没有任何漂亮的招式，武功的唯一目的就是为了

在最短的时间内最干净彻底的杀人。金钱帮的师傅也有两个，上官金虹以飞环为主，其武器"龙凤双环"在风云暗器榜排名第二，仅次于天机老人的"天机棒"。而荆无命主修剑法，他的左手剑法以"准"，"毒"，"快"著称，只有攻没有守，绝不浪费任何时间。左手剑法的升华是杀人剑法，修炼此剑法之人，杀气会随剑法的提高而增加（杀人剑法的绝招是「杀人如麻」，疯狂地向对手发招，绝无怜悯）。凭借这些武功，金钱帮的势力日益增强。

大昭寺：

大昭寺位于塞外的边陲之地，现任主持是大唐国师的嫡传弟子－－大师葛伦。这个门派武功多以佛法为根基，虽循序渐进但难以精通。葛伦除了是主持，还是现在风云里 PK（PLAYER KILL）训练班的班主任，不少玩家都慕名前来学习，主要是为了学葛伦的金刚功，此功和铁布衫相辅相成，所受的震荡越大，反弹的力道就越强。当练到达炉火纯青之境，不但可以刀枪不入，还可用反弹的力道来伤人（就是死守也可以把别人打死，和新世纪福音战士里的绝对领域一样可怕）。

三清宫：

三清宫是风云城以北一座小山上的一个道观，观主是两兄妹。说老实话，他们的武功是挺烂的，但是，拜入三清的玩家主要并不是为学武功，而是学他们的道术和符术。三清道术以治鬼除魔为主，大多是攻击法术，只有灵性很高的人才适合修炼。道术有「紫幽之箭」、「青冥之箭」、「苍灵之箭」、「天罡伏魔咒」、「天兵召唤」、「阴阳眼」、「驱尸咒」等一系列的法术。修炼者能够具有纵横阴阳两界、召唤金甲天兵战士下凡护法以及驱动的尸体变为僵尸横扫一切的法力。

三清符术和道术一样，以治鬼除魔为主，大多是攻击型符法。「阴界传送符」、「天通眼符」、「僵尸追魂符」、「天师符」作用和道术大致相同。

天锤山庄：

天锤山庄又称傲仙宫，它的主人就是被江湖中人誉为武林第一侠的蓝天锤蓝大先生。此人事迹，在江湖中流传得最多，亦最是神秘．天锤山庄的武功为大开大合之正派武功，修炼者需要心正且内功深厚，臂力强大。正是因为如此，蓝大先生也不幸成为风云 PK 训练二班的班主任。

盘古九式——蓝大先生闯荡武林之绝技就是这套锤法，就连武学高深的帝王谷谷主也对这套锤法赞不绝口，称之为"武林第一大绝学"，足见其引人之处。「开天辟地」是盘古九式的最强一击，身形倒转而下，有如流星下坠，其快绝伦，掌中铁锤如天庭雷神，自天飞击，其威力之猛，来势之强，当真不愧为?开天辟地?。除了锤法，泼风掌、无尘步法、菩提心法也是天锤山庄独步武林的招式，是不少玩家的不二之选！

兴国禅寺：

兴国禅寺是济南城外千佛山上的一个寺院，是佛家三大分脉之一。兴国的武功并不是十分出色，除了可以迅速医治因为战斗所受到肉体创伤的莲华心法之外，其他的武功都不足以在江湖中扬名立万。但是，拜师学艺的人却不少（难道大家都向往和尚的生活？），其实是另有原因的，因为兴国禅寺是八识神通的起源之地，八识神通是佛家一门十分神奇的神通法术，共分八识，分别以人的八种隐藏潜力做动力，若能同时和高深的佛法相辅相成，可以发挥十分神奇的功效。其中最重要的?游识神通?能让修行者传送到另一位修行者的身边，简直就是风云里面的瞬间移动大法，是许多玩家的至爱。

帝王谷：

饮誉武林多年的帝王谷就在昆仑山中。据说入谷路上便已是处处危机，入谷之后，更是杀机四伏，而且谷中人各怀绝技。帝王谷谷主的身份更是一个武林中的秘密……

帝王谷的武功是武林中最高深奥秘的功夫，凡是深得帝王谷武功的人都可以饮誉武林，帝王谷主的独门内功"冰心决"更有解百毒的功效。

少林寺：

少林寺位于当今河南省嵩山，嵩山东为太室山，西为少室山，各拥三十六峰，峰峰有名。少林是武林的泰山北斗，少林僧人会的武功层出不穷，少林藏经楼更是风云大侠们经常"出入"的地方，方丈心湖和他的师弟们更是为此事忙得不可开交，已经没有时间轻易收徒。

少林拥有大悲千叶掌法、韦陀伏魔杖、断魂枪、莲心影现刀法、梵音天龙鞭法、形意六合棍法、一阳指法等等绝技，各种兵器的绝技都可以在这里修炼。洗髓经更是少林的不传之密，少林弟子对此套心经闭口不谈，江湖人士对它了解的亦是寥寥无几。总而言之，少林是一个既广又强的门派！

武当山：

本来是一个足以和少林鼎足而立的门派，其实武当的武功也是十分厉害的，太极拳和三才剑法都是响誉武林的绝技，但是现任掌门石雁的武功却让人不敢恭维！

其实武当的武功是要深厚的学识和内功修为，才可以真正地发挥出来的，以石雁这个年纪来说实在是



太嫩了点……听说他还有很多鲜为人知的秘密。

魔教：

多年之前，魔教教主羽天白凭借其名刀"小楼一夜听春雨"横扫江湖。"如意人魔连环八式"是羽天白一身武艺的精华所在，其绝技『天地人魔』环环相扣，一刀比一刀快，一刀比一刀猛，一旦发现敌人的弱点，必将其斩得落花流水！而他的天地人魔心法心法汲取天之阳，地之阴，人之灵。三流共汇，由天庭入，贯穿七经八脉，再积于丹田。发功时如山洪爆发，无坚不摧。

以下是一些很难才能拜的超强门派：

幽灵山庄：

幽灵山庄是一个只有死人才能够到达的地方。山庄主人老刀把子每次出现的时候总是灰袍掩面，所有没有一个人知道他的真实身份。

老刀的技巧可是十分"酷"的，各门派的基本功他都有一定造诣，可以补充不少修炼者的不足，但是据说进入山庄的方法挺复杂的。

神剑山庄：

谢家的三少爷，谢晓峰逗留过的地方都是可以被称为"神剑山庄"。武林中一向有七大剑派：武当，点苍，华山，昆仑，峨嵋，崆峒，南海。但就是七大剑派的高手也不得不承认谢家三少爷为神剑，足见他的过人之处。

清风细雨温柔剑法是三少爷的看家绝技，剑法繁杂无比，共有九九八十一种变化，每一种变化中又有七七四十九式，每一式中又有六六三十六招。据说没有一个人在三少爷的剑下能够撑过第一种变化里的第十四式中的第三十招。此外，他的云海心法是一种不用换气的内功心法，运用的时候能够增加才智，使人学习的时候事半功倍。

万梅山庄：

万梅山庄的主人西门吹雪可是一个响当当的人物，其剑法已经到了"无剑为上"的境界。武林中能配他出剑的人已经不多了……现在他已经和白云城主约定了生死一战，地点为紫禁之巅，时间为月圆之夜……

吹血神功是西门赖以称霸武林"以气御剑"的独门心法，有在战斗中提高攻击能力的妙用。而他的寒天吹血剑法以"快"著称。当练到高深的地步，不用兵刃亦可发挥此剑法的无穷威力。武林中人能够撑过『浑然一剑』这一招的寥寥无几，这个门派绝对是"剑痴"们的不二之选。

无为清净楼：

无为清净楼谢掌柜的神机刀法是天下一绝，相传由数百年前天下第一高手所创。整套刀法是详参孙子兵法而领悟出的，故所有招式都是取名于各种策略，招招相扣，连绵不绝。学成这一套刀法的人足可拥有横扫武林的实力，可是清楚谢掌柜身在何处的人倒是不多……

小李飞刀：

"风云一刀"的小李飞刀是一个神话般的人物，他的才智、武功在武林中无出其右；一刀送命、刀无虚发的飞刀绝技更是传为佳话。没有人知道他的所在，风云城倒是有一个风云阁和他大有关系。传说他的收徒条件极为严苛，而且每次的条件都不同，能否拜到这个命师就看你的造化了！

东岳大帝：

东岳大帝是——神！他门下的弟子少说也是半个仙。东岳的"混元一气功"是风云里面最强的内功，也是最霸道的一门武功！学成的人功力深不可测，与人交手时携带着强烈的罡气，不但浑身硬如钢铁，而且专门摧毁敌手的真元。一气功讲究的是纯粹的"强"，不用任何武器的协助，狂滔般的内劲足以开山劈海，无坚不摧！

（附注：除了以上门派外，风云里还有神水宫、铁雪山庄、清平山庄、铁血大旗门、黄山派、松谷庵和丐帮等，但是由于这些门派不是被严重削弱就是成了跟丐帮一样的"器人派"所以没有尽录，他们的秘密就只能由玩家们一一解开了。）

进展篇

下面是武功等级的顺序表，随着你经验的增长，你的成就感会越来越强。

"不堪一击"，"毫不足虑"，"不足挂齿"，"初学乍练"，

"初窥门径"，"略知一二"，"普普通通"，"平平淡淡"，

"平淡无奇"，"粗通皮毛"，"半生不熟"，"马马虎虎"，

"略有小成"，"已有小成"，"驾轻就熟"，"心领神会"，

"了然於胸"，"略有大成"，"已有大成"，"豁然贯通"，

"出类拔萃"，"无可匹敌"，"技冠群雄"，"神乎其技"，

"出神入化"，"傲视群雄"，"登峰造极"，"所向披靡"，

"一代宗师"，"神功盖世"，"举世无双"，"惊世骇俗"，

"震古铄今"，"深藏不露"，"深不可测"

指令篇



为了方便一些新的玩家进入风云的大家庭，我们特意准备了一些常用的指令，以免除大家在风云中出现寸步难行的情况.

系统指令

help

指令格式:help <主题> 例如:

这个指令提供你针对某一主题的详细说明文件，若是不指定主题,则提供你有关主题的文件。

alias

指令格式 : alias <欲设定之指令> <系统提供之指令>

有时系统所提供之指令需要输入很长的字串，在使用时(尤其是经常用到的)

或许会感觉不方便，此时你（玩家）即可用此一指令设定并替代原有之指令。

例:

'alias sc score' 会以 sc 取代 score 指令。

'alias' 後不加参数则列出你所有的替代指令。

'alias sc' 会消除 sc 这个替代指令。（如果你有设的话)其中可以用 $1, $2, $3 .... 来取代第一、第二、第三个参数,或是 $* 取代所有的参数,如:'alias pb put $1 in $2' 则每当你(玩家)打:pb bandage bag 就会取代成:put bandage in bagwho

指令格式： who [-l| -i| -w]

这个指令可以列出所有在线上的玩家及其等级。

-l 选项列出本站玩家的讯息。

-i 只列出玩家的英文代号。

-w 只列出线上所有的管理人员。

相关指令: finger

finger

指令格式 : finger [使用者姓名]

这个指令，如果没有指定使用者姓明，会显示出所有正在线上玩家的连线资料．反之，则可显示有关某个玩家的连线，权限等资料．

see also : who

passwd

指令格式 : passwd

这个指令可以修改你的人物密码。

locate

指令格式: locate <物品>

这个指令是用来得知使命物品的大概位置。

朝廷官员还可以用此指令查寻人物的大概位置。

quit

指令格式 : quit

当你(玩家)想暂时离开时，可利用此一指令。

save

指令格式:save

把你辛苦奋斗的结果存起来。

time

指令格式: time

这个指令让你(玩家)知道现在的时辰。

uptime

指令格式 : uptime

这个指令告诉你风云已经连续运行了多久.

状态指令

hp

指令格式 : hp

这个指令可以显示你(玩家)的一些基本状态:

精力 : 545/ 545 (100%) 食物: 74%

气血 : 838/ 838 (100%) 饮水: 74%

心神 : 544/ 544 (100%) 评价: 104

灵力 : 220/ 220 (0) 杀气: 156

内力 : 543/ 543 (34) 潜能: 751

法力 : 350/ 219 (0) 经验: 97775

see also : score

inventory

指令格式: inventory

可列出你(玩家)目前身上所携带的所有物品。

注 : 此指令可以 " i " 代替。

id

指令格式 : id [here]

这个指令可以让你知道物品的英文名称及名字.只打 id 会显示你身上所携带物品的名称. 'id here' 则显示所有跟你在同一个环境里的物件名称.

score

指令格式 : score

这个指令可以显示你的基本资料:

行动指令

look

指令格式: look [<物品> | <生物> | <方向>]

这个指令让你查看你所在的环境、某件物品、生物、或是方向。

go

指令格式 : go <方向>

让你往指定的方向移动,如 go east, go southup。

go 可以省略,只打方向命令,如 north, southwest

方向命令也可以用简化命令代替,如

s = south, e = east, sw = southwest, u = up, d = down,



nu = northup, wd = westdown

drop

指令格式： drop <物品名称>

这个指令可以让你丢下你所携带的物品.

follow

指令格式： follow [<生物> | none]

这个指令让你能跟随某人或生物。

如果输入 follow none 则停止跟随。

get

指令格式： get <物品名称> [from <容器名>]

这个指令可以让你捡起地上或容器内的某样物品

put

指令格式： put <物品名称> in <某容器>

这个指令可以让你将某样物品放进一个容器，当然，首先你要拥有这样物品。

give

指令格式： give <物品名称> to <某人>

或： give <某人> <物品名称>

这个指令可以让你将某样物品给别人，当然，首先你要拥有这样物品.

buy

指令格式: buy <something> from <someone>

这一指令让你可以从某些人身上买到物品。

指令格式： preach <某人> about <某物>

门派指令

apprentice

指令格式： apprentice [cancel] | <对象>

这个指令能让你拜某人为师，如果对方也答应要收你为徒的话，就会立即行拜师之礼，否则要等到对方用 recruit 指令收你为弟子才能正式拜师。

请注意你已经有了师父，又背叛师门投入别人门下，评价会降低。

如果对你的师父使用这个指令，会变成向师父请安，并要求师父给你个合适的称号。

请参考相关指令 expell、recruit

交流指令

say

指令格式: say <讯息>

说话，所有跟你在同一个房间的人都会听到你说的话。

注: 本指令可用 ' 取代.

tell

指令格式:tell <某人> <讯息>

你可以用这个指令和其他地方的使用者说话。

其他相关指令:reply

reply

指令格式:reply <讯息>

你可以用这个指令和刚才用 tell 和你说话的使用者说话。

see also : tell

whisper

指令格式:whisper <某人> <讯息>

这个指令可以用来和同一房间中的人耳语，包括 NPC 在内。

chat / chat*

用闲聊频道说话或做表情、动作。

fy / fy*

用风云频道说话或做表情、动作。

new / new*

用新手频道说话或做表情、动作。

rumor / rumor*

用谣言频道说话或做表情、动作。

gab

市井频道。

semote

指令格式： semote

这个指令可以列出目前所能使用的 emote.

bangtalk

指令格式： bangtalk 内容

与同门的玩家们通过【帮会】频道讲话

bangtalk 也可以用 bt 来代替

战斗指令

fight

指令格式： fight <人物>

这个指令让你向一个人物「讨教」或者是「切磋武艺」，这种形式的战斗纯粹是点到为止，因此只会消耗体力，不会真的受伤，但是并不是所有的 NPC 都喜欢打架，因此有许多状况你的比武要求会被拒绝。

其他相关指令: kill

PS. 如果对方不愿意接受你的挑战，你仍然可以迳行用 kill 指令开始战斗，有关 fight 跟 kill 的区分请看 'help combat'.

kill

指令格式： kill <人物>

这个指令让你主动开始攻击一个人物，并且口试杀死对方，kill 和 fight 最大的不同在於双方将会真刀实枪地打斗，也就是说，会真的受伤。由於 kill 只需单方面一厢情愿就可以成立，因此你对任何人使用 kill

指令都会开始战斗，通常如果对方是 NPC 的话，他们也会同样对你使用 kill。

当有人对你使用 kill 指令时会出现红色的字样警告你，对於一个玩家而言，如果你没有对一名敌人使用过 kill 指令，就不会将对方真的打伤或杀死（使用法术除外）。

其他相关指令：fight

teamkill

指令格式：teamkill <人物>

这个指令让你的队伍主动攻击一个人物，所得奖励在所有队员间均分，但必需是拿到任务的队员亲手杀死才行。

其他相关指令：team, fight, kill

wield

指令格式：wield <装备名称>

这个指令让你装备某件物品作武器，你必需要拥有这样物品。

unwield

指令格式：unwield <物品名>

这个指令让你放下手中的武器。

wear

指令格式：wear <装备名称>

这个指令让你装备某件防具。

remove

指令格式：remove all | <物品名称>

这个指令让你脱掉身上某件防具。

wimpy

指令格式：wimpy [<逃跑时精力，气血，或心神的百分比>] 这个指令让你设定当精力，气血，或心神剩下百分之多少时，要开始「转进」。

练功指令

skills

指令格式：skills [<某人>]

这个指令可以让你查询所学过的技能。

你也可以指定一个和你有师徒关系的对象，用 skills 可以查知对方的技能状况。

learn

指令格式：learn <技能> from <某人> with <潜能点>

这个指令可以让你向别人请教有关某一种技能的疑难问题，当然，你请教的对象在这项技能上的造诣必须比你高，而你经由这种方式学习得来的技能也不可能高於你所请 教的人，然而因为这种学习方式相当於一种「经验的传承」，因此学习可以说是熟悉一种新技能最快的方法。

通常，一个人刚学到一种新技能是不会有什麽疑难问题的，而是经由实际上的应用中遭遇问题，这些问题对於学习一种新技能的过程是很重要的，尤其是各种作为其他技能基础的基本技能，更需要经由「发现问题－解决问题」的过程才能得到较好的效果。因此，我们将这种发现问题的过程用「潜能」的观念表示，一个人能够自己发现某些问题，表示他（她）有解决这项问题的潜能，当你具有这样的潜能时就可以利用这个指令 来向其他人请教，而获得进步。

（PS. 潜能还有其他更广义的定义，这里只是其中之一）

此外学习也需要消耗一些精力，而消耗的精力跟你自己、与你学习对象的悟性有关。

至於如何知道你能从对方学到什麽技能，如果对方是你的师父，可以用 skills 指令直接查看，如果不是你的师父，那麽通常会有其他的提示，你只好自己想办法。

其他相关指令：practice、study

practice

指令格式：practice <技能种类>

这个指令让你练习某个种类的技能，这个技能必须是经过 enable 的专业技能。

如果你对这方面的基本技能够高，可以经由练习直接升级，而且升级的上限只跟你基本技能的等级有关，换句话说，勤加练习是使你的所学「青出於蓝胜於蓝」的唯一途径，当然，在这之前你必须从实际运用中获得足够的经验以提升你的基本技能。

study

指令格式：study <物品名称>

这个指令使你可以从秘笈或其他物品自学某些技巧，但前提是：你一定要懂秘笈上的文字。

see also：learn

research

指令格式：research <技能>

这一指令让你用所有的潜能对某项技能作深入的研究。慎用！

enable

指令格式：enable [<技能种类> <技能名称> | none] | ?

这个指令让你指定所要用的技能，需指明技能种类和技能名称。如果不加参数则会显示出技能种类及你目前所使用的技能名称，如果加一个 ? 会列出所有能使用特殊技能的技能种类。



enforce

指令格式：enforce <使出几点内力伤敌> |none

这个指令让你指定每次击中敌人时，要发出几点内力伤敌。

enforce none 则表示你不使用内力。

SEE ALSO：enable，enchant

dazuo

指令格式：dazuo 这个指令可以让你迅速地恢复，但是打坐时被人一打就死，所以使用时要特别小心。

结尾：现在的玩家大多都追求完美的画面、音响，然而在风云里——这些东西连影子都没有，风云里有的是玩家之间最直接的交流，最真实的世界观，而不是一大堆讲来讲去都是两句胡话的冷血 NPC，这也许就是风云真正吸引人的原因！

横扫千军

第一篇:部队篇

《横扫千军》的一大特点就是兵种繁多，每一方都有一百多种类型的建筑物和部队。同时由于他们在建造所需资源、建造时间、速度、装甲、武器等因素上的各不相同使得每一个兵种和建筑物都是独一无二的。想靠某一两个强力兵种来取得战斗的胜利是绝对不可能的，因此你需要对他们完全地了解。

一、指挥官

首先，是游戏中最独特、最重要、最强有力的一个兵种——Commander(指挥官)，他就是你在游戏中的化身。移动迅速、威力强大而且也是能力最强的一个，同时也是战役的起点。要取得胜利，你必须掌握它的各种能力并在游戏中加以应用。让我们先来看看他的一般能力。

1. 建造(Construction)

指挥官是最快的工程兵，每秒 300 个建造单位。尽管他只能建造一些基本的建筑物，但他可以帮助其它工程兵和工厂进行建造和生产，这时候他可以大大提高建造和生产的速度。在游戏中一定要对他的建造速度加以很好的利用，特别是在游戏的初期，大多数建筑都是由指挥官来建造的，要学会在下达建筑命令时配合 Shift 键以同时下达一系列的建筑命令。

2. Combat(格斗)

指挥官也是最强大的地面格斗者。他有两种武器：D－Gun 和高能激光枪。高能激光枪可以攻击空中、地面甚至水中的敌人（指挥官无需下水)。但是，在 D－Gun 面前，任何武器都显得那么渺小，它能摧毁在它的火力线上的一切，一切都只需轻轻一击。为了更有效地使用 D－Gun，在下达开火命令时也要配合 Shift 键，从而下达一系列的开火命令，这时最好将开火目标定为地面而非某一敌方部队。

指挥官同时也拥有其它任何兵种都没有的特殊能力。很好得利用这些特殊能力有时能够轻松地取得战斗的胜利。

1. Cloak(隐身)

如果你的能量足够多的话，你可以使你的指挥官隐身－－敌人的所有部队和雷达都不能发现他。不移动时隐身所消耗的能量为每秒 200 单位，移动时则需每秒 1000 单位的能量来保持隐身。这时，指挥官成为了最好的间谍，而且是最安全的。

为了保持指挥官的隐身，请将他的开火指令设置在"Hold Fire"，否则在开火时你的指挥官也暴无疑。特别是当指挥官处在敌人的基地中时，要小心地指挥他的移动，当你命令他向敌人的建筑物或部队移动时它会自动开火的，即使是设置在"Hold Fire"。

2. Capture(捕获)

指挥官是唯一拥有这种能力的兵种。它能够将敌人的部队和建筑转化为自己的。试想一下，当你的敌人发现你也拥有他的兵种时该有多惊讶啊！要小心的是，当你的指挥官在捕获的过程中是暴露的并且不能够保护自己。因此，在你的指挥官捕获敌人的建筑物时要非常小心，因为你的敌人能够清楚地发现这一情况。所以，在指挥官进行捕获时要当心敌人的攻击特别是运输机的攻击。

3. 特殊的移动能力

指挥官是唯一不受地形影响的——尽管它不会飞，它能够登上各种陡峭的地形并且能在水中行走。这样你就可以让指挥官从敌人意想不到的地方发起攻击。它同时也是最快的地面部队，特别在于它无需绕道而行。(ARM 的指挥官与 CORE 的指挥官的速度比为 1.2:1.07。)

看了这些解释，你可别奢望能多有几个指挥官。

由于游戏中的兵种非常多，在这里我将根据他们的武器和战略用途对他们进行分类介绍。分为以下几类：工程部队、火箭(rocket)导弹(Missile)类防空部队、轻步兵和轻装甲部队、中重型步兵和中重装甲部队、专业攻击部队、空中格斗和侦察部队、轰炸机和鱼雷机、固定式武器、反雷达部队、运输部队。

二、工程部队

共有 7 种工程部队：Construction K－Bot(普通工程兵)、Construction Vehicle(普通工程车)、Construction Aircraft(普通工程飞机)、Construction Ship(普通工程船)、Advanced Construction K－Bot(高级工程兵)、Advanced Construction Vehicle(高级工程车)、Advanced



Construction Aircraft(高级工程飞机)、Commander(指挥官)。

工程部队的等级和类型的不同，它们的建造能力和建造速度也各不相同。普通工程部队可以建造对应类型的高级兵工厂和另四种普通兵工厂以及其它的建筑物。高级工程部队则由对应类型的高级兵工厂生产，它们可以建造高级建筑物和对应类型的普通兵工厂。有点特别的是工程船，无论是普通船厂还是高级船厂，都只能生产普通工程船，由于工程船是在海上作业的，所以它们所能建造的设施和其它三类工程兵有所不同。有关建筑物将在建筑篇中详述。

他们的建造速度如下。

指挥官:300

工程兵:80

工程车:100

工程机:50

工程船:125

高级工程兵:160

高级工程车:200

高级工程机:100

在《横扫千军》中一个非常有趣的情况是：这些工程部队可以互相帮助以提高建造速度，同时它们也可以帮助各种类型的兵工厂以提高他们的建造速度，称为"辅助建造"或"快速建造"。并且允许同时多个工程部队进行辅助建造，所有参与建造的工程部队和工厂的建造速度相加之和就是当时的建造速度。这样我们就可以任意控制我们的建造速度，也不再需要为了提高建造速度而造上一大堆兵工厂。至于关于辅助建造的具体操作将在后面的命令与操作篇中作详细介绍。

三、火箭(rocket)导弹(Missile)类防空部队

属于防守型部队，事实上他们不但具备防空能力也具有很好的对地攻击能力，但由于他们出色的防空能力我还是将它们在防空部队的分类下进行介绍。

防空部队的重要性不但在于它能够保护你的基地，同时它也对你的地面部队进行行之有效的保护，尤其是你在发动大规模进攻时它们能保证你的部队不会在到达敌人的基地之前就变为一堆废铁。

火箭和导弹是最为行之有效的防空部队，由于火箭类部队的部署速度较为迟缓使得导弹类部队成为最有效果的防空部队。相比之下，尽管激光武器也能够对敌人的空中力量进行打击，但其效果不及火箭和导弹类部队，并且无法防守高速战机的进攻。因此我不推荐使用激光武器作为防空武器。在游戏中出现的火箭导弹类防空部队有以下这些：

ARM 方的：

1. Jethro

机械人，level：1，M：128，E：1219，中型装甲，武器：导弹。("level：1"表示是由普通兵工厂或普通工程部队造的部队或建筑物，"level：2"则表示需要高级兵工厂或高级工程部队来建造；"M：128"表示生产它所需要消耗128单位的金属；"E：1219"表示生产它所需要消耗1219单位的能量。)

2. Sampson

移动式导弹发射器，level：1，M：119，E：1027，中型装甲，武器：萨姆防空导弹。

3. MERL

移动式火箭发射器，level：2，M：462，E：2746，轻型装甲，武器：火箭。

4. Skeeter

侦察船，level：1，M：100，E：985，轻型装甲，武器：导弹。

5. Ranger

导弹发射艇，level：2，M：7803，E：2348，中型装甲，武器：导弹。

CORE 方：

1. Storm

机械人，level：1，M：118，E：985，轻型装甲，武器：火箭。

2. Crasher

机械人，level：1，M：129，E：1224，轻型装甲，武器：导弹。

3. Diplomat

移动式火箭发射器，level：2，M：427，E：2470，轻型装甲，武器：火箭

4. Slasher

移动式导弹发射器，level：1，M：116，E：947，轻型装甲，武器：导弹。

5. Seacher

侦察船，level：2，M：95，E：917，轻型装甲，武器：导弹。

6. Missal Frigate

导弹发射艇，level：2，M：2283，E：7628，中型装甲，武器：导弹。

防空部队是整个游戏中极为重要的部分，无论怎样的地图和资源的情况你都必须尽早地建立防空体系，以免在游戏初期就被对手的空中攻击所击垮。这些防空部队极为便宜，并有着与防空效果一样好的攻击能力，可谓攻守兼备。下面有几条关于防空部队的使用

诀窍。

1. 要充分发挥高地的优势，这将给防空部队提供最大的火力范围。

2. 在以海洋或者岛屿为主的地图上 Skeeter 和 Searcher 是最好的防空部队。

3. 分派一些防空部队去保护你的指挥官，这样可以防止一些专门针对指挥官的空中战术。

4. 不要将你的防空部队安排得过于集中，其中的一个一旦爆炸将损伤它周围的部队。同时，较为分散的部队也可以使敌人的空中部队难以确定攻击目标。

5. Jethro、Crasher、Samson、和 Slasher 是较为有效的防空部队。

四、轻步兵和轻装甲部队

大多数是由普通兵工厂所生产的步兵、战车、战船，他们的装甲大都较弱。但他们是整个游戏中必不可少的部队，你可以用他们发动小规模或者用它们来协助那些重型部队进攻。ARM 方在这类部队方面比 Core 方有效为明显的优势。这主要是因为 ARM 方的 PeeWee 机械人和 Flash 坦克，他们的开火速度和移动速度都比 Core 方的对应部队 AK 机械人和 Instigator 坦克来自要快。这些轻型部队都较为便宜并且生产得较快，因此在战役中你能够将他们组成集团军并取得惊人的效果，下面就让我们来看看他们。

首先是 ARM 方：

1. PeeWee

机械人，level：1，M：53，E：697，轻型装甲，武器：机关枪，射程较短。

2. Flash

轻型攻击坦克，level：1，M：106，E：870，轻型装甲，武器：加农炮，射程较短。

同 PeeWee 一样，是最好的冲击型部队，能够快速地给敌人以打击并占领他们的建筑物。

3. Hammer

机械人，level：1，E：1187，M：151，轻型装甲，武器：等离子炮，中等攻击范围。

4. Rocko

机械人，level：1，M：117，E：964，轻型装甲，武器：火箭(Rocket)，中等攻击范围。

5. Jeffy

侦察车，level：1，M：37，E：564，轻型装甲，武器：轻型激光武器，射程较短。

当然侦察部队，它也能对一些在游戏初期的敌方建筑物进行骚扰攻击，特别是金属生产器（metal maker）。

6. Stumpy

中型攻击坦克，level：1，M：165，E：1246，中型装甲，武器：等离子加农炮，中等攻击范围。

7. Zipper

高速攻击部队，level：2，M：151，E：2221，轻型装甲，武器：中型激光武器，射程较短。

是唯一由高级兵工厂所生产的轻型装甲部队，它的速度并不比 Flash 快多少，但生产它所消耗的能量是 Flash 的 2 倍。

8. Crusader

驱逐舰，level：1，M：898，E：4537，中型装甲，武器：加农炮、深水炸弹，中等攻击范围。

能够发现并消灭潜艇、反潜艇船只，但它的装甲和射程范围不及 CORE 方的对应者 - - Enforcer

再来看看 CORE 方：

1. A. K.

机械人，level：1，M：56，E：696，轻型装甲，武器：激光武器，射程较短。

2. Instigator

攻击坦克，level：1，M：110，E：887，轻型装甲，武器：激光武器，射程较短。

A. K. 和 Instigator 虽然比 PeeWee 和 Flash 差些，但仍然很具有冲击力。

3. Raider

中型攻击坦克，level：1，M：169，E：1241，中型装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

比 ARM 的 Stumpy 要好一些。

4. Storm

机械人，level：1，M：118，E：985，轻型装甲，武器：火箭(Rocket)，中等攻击范围。

5. Thud

机械人，level：1，M：147，E：1161，轻型装甲，武器：等离子炮，中等攻击范围。

Thud 是很厉害的部队，一座移动的大炮。

6. Weasel

侦察车，level：1，E：575，M38，武器：轻型激光武器，射程较短。

7. Enforcer

驱逐舰，level：1，M：887，E：4505，重型装甲，武器：加农炮、深水炸弹，远距离射程。

同样能消灭潜艇、反潜艇船只，威力及装甲都好于 Crusader。

五、中、重型步兵和装甲部队

ARM 的轻型部队较好，而 CORE 则在中、重型部

队方面占有优势。总的来说，CORE 的重型部队速度虽慢但火力和装甲都很强。

还是 ARM 方说起：

1. Bulldog

重型攻击坦克，level：2，M：467，E：2994，重装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

是非常好的攻击坦克。

2. Fido

机械人，level：2，M：398，E：3556，重型装甲，武器：高斯大炮，中等攻击范围。

是很好的后排攻击部队，将它们放在一线攻击部队后的高地上将产生极大的破坏力。

3. Luger

移动炮兵，level：2，M：264，E：2140，轻型装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

表现一般，它需要更大的攻击范围和更好的装甲。

4. Merl

移动式火箭发射器，level：2，M：462，E：2746，轻型装甲，武器：大型火箭，攻击范围大。

是非常好的基地防守部队，与其他部队一起进攻能产生极好的效果。虽然他的开火频率较慢，但由于它的爆炸范围较广因而可以同时攻击多个目标。

5. Zeus

机械人，level：2，M：267，E：2228，轻型装甲，武器：闪电枪（激光武器），射程较短。

当它处于敌人基地中央时可以进行大破坏。

6. Conqueror

巡洋舰，level：2，M：1719，E：8608，重装甲，武器：远距离大炮，攻击范围大。

极为强大，它的攻击范围极大，是海洋上的支配者。

7. Millenium

战舰，level：2，M：4404，E：20731，重装甲，武器：大炮，攻击范围及大。

极大的攻击范围和强大的炮火能够给敌人以极其沉痛的打击，但由于它不菲的造价有时还是 Conqueror 来的合算。是游戏中最强大的兵种之一，在空中侦察的指引和极好的保护下能够使敌人俯首称臣。

8. Lurker

潜水艇，level：1，M：1151，E：3724，轻型装甲，武器：鱼雷，中等攻击范围。

强大的潜艇。经常可以趁敌人还未来得及准备之时就将它们消灭。

9. Piranha

反潜船，level：2，M：1448，E：5481，轻型装甲，武器：鱼雷，中等攻击范围。

有极大的声纳搜索范围，是潜艇的克星，但无法对付其他战船。最好还是将它设为"hold fire（不开火）"，对它较大的声纳搜索范围加以利用。

下面是 CORE 方的部队：

1. Pyro

机械人，level：2，M：260，E：2200，轻型装甲，武器：火焰喷射器，射程较短。

和 Zeus 差不多，属于不常用的部队之一。它的速度较慢，不过如果有一群 Pyro 在你的基地中的话会使你还是觉得很头痛的。

2. The Can

机械人，level：2，M：420，E：3500，中型装甲，武器：强激光武器，射程较短。

它的速度较慢，但它有非常强劲的激光武器，它的装甲也是机械人中最好的。是防守边界的理想部队，在战场上它们总能够在敌人的部队中撕开一条口子。

3. Goliath

重型攻击坦克，level：2，M：697，M：3906，重型装甲，武器：大炮，中等攻击范围。

只要有足够的空间，它就是最有效的重型坦克。生产它所需要消耗的金属也相对少，你可以大批量的生产它们。沿着狭长的战线，它能够产生巨大的破坏力。

4. Mobile Artillery

移动大炮，level：2，M：251，E：1535，轻型装甲，武器：防爆裂加农炮，中等攻击范围。

不及 Luger 有价值，不过低廉的造价也使它能够被接受。将它放在小山丘上或者置于静电武器的保护之内时将极其有用。

5. Reaper

重型攻击坦克，level：2，M：473，E：3048，中型装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

尽管没有 Goliath 那样强大的攻击力，它仍是一支非常有用的攻击坦克部队。

6. Executioner

巡洋舰，level：2，M：1724，E：8551，重型装甲，武器：重型加农炮，深水炸弹，攻击范围大。

建造它需要消耗极大量的资源，尽管与 ARM 的巡洋舰有差不多的火力，但它的攻击范围不及 ARM 的巡洋舰。

7. Warlord

战舰，level：2，M：4184，E：19741，重型装甲，武器：

重型大炮、重型激光武器，攻击范围大。

比 ARM 的对应者 Millenium 更为有效，它的重型激光武器使他在与其他船只对战时拥有绝对优势，同时对地面目标来说也是致命的。它拥有的远距离大炮的效果比 Millenium 稍差。

8. Snake

潜艇，level：2，M：1199，E：3902，轻装甲，武器：鱼雷，中等攻击范围。

和 ARM 的对应者 Lurker 差不多。

9. shark

反潜艇船只，level：2，M：1356，E：5245，轻装甲，武器：鱼雷，中等攻击范围。

和 Piranha 一样，对它的声纳探测范围要好好加以利用，忘了它的攻击力吧。

这些中、重型步兵和装甲部队是在相持阶段的主要部队，每一种部队都有它独特的能力，对于不同的地图来说他们还有各自不同的战略价值。对于不同的地形使什么样的部队，一定要注意在实战中总结经验。

六、特种攻击部队

游戏中 ARM 和 CORE 还有一些特种攻击部队，他们常常能使一场战役的局势产生根本性的变化，同时它们也给游戏带来了一些独一无二的策略。

还是先看 ARM 方：

1. Invader

机械人，level：2，M：61，E：5473，轻型装甲，武器：爆炸。

"恐怖的炸弹"爆炸是它的武器。它同时也带来了一些令人意想不到的策略。要注意的是，在你的基地遭受进攻时千万别让他们聚集在你自己的基地里。

2. Triton

两栖坦克，level：2，M：298，E：2300，中型装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

作为坦克它并不出众，唯一能给敌人以惊吓的时候是当它从深水中渐渐升起的时候，拥有鱼雷和深水炸弹武器的船只能够轻而易举的消灭它。便宜的价格使你能够成群的让他们出去攻击。

3. Spider

全地形攻击战车，level：2，M：230，E：2200，轻型装甲，武器：麻痹激光，射程较短。

它不常用但不能说它没有用。它的武器对所有的部队的电子系统都能够产生短暂的麻痹作用。这样其它的攻击部队就能够将瘫痪的敌人消灭，当然也必须将它们消灭因为 Spider 的武器对敌人没有任何杀伤力。而最令 ARM 高兴的是 CORE 没有对应的部队。

CORE 的特种攻击部队：

1. Roach

机械人，level：2，M：65，E：5471，轻型装甲，武器：爆炸。

与 ARM 方的 Invader 一样。

2. Croc

两栖坦克，level：2，M：295，E：2310，轻型装甲，武器：加农炮，中等攻击范围。

与 ARM 方的 Triton 差不多。

这些奇特的攻击部队同时也带来了很多奇特的策略，具体将在以后的策略篇里详细说明。

六、空中格斗和侦察部队

在《横扫千军》中，空战可以说是游戏中的游戏，每方都有许多类型的空中部队，使得空战在战术和战略上显得变化多端。

在每一次作战中你都必须考虑空中战略。从游戏的开始到结束你必须不断地考虑空中攻击和对空中攻击的防守。空中优势的失去也昧意着你失败的开始。

从 ARM 开始。

1. Peeper

侦察机，level：1，M：40，E：1475，轻型装甲。

由于它没有任何攻击力，如果敌人的防空力较强的话就只好多派一些侦察机去了，总会有幸运的侦察机能够到达敌人基地上空的。它的移动速度在游戏中是最快的，如果你能够给他们安排一条合理的侦查路线的话，它们通常能够安全地返回。

2. Freedom Fighter

战斗机，level：1，M：99，E：3234，轻型装甲，武器：不详。

在游戏中制造大量的此类初级战斗机是失策的，敌人的防空部队能够轻易地瞄准并摧毁它们。最好还是将它们用来作为早期的空中防守力量，让他们来对付普通的轰炸机和运输机还是挺有效的。

3. Hawk

高级战斗机，level：2，M：254，E：6893，轻型装甲，武器：导弹，攻击范围大。

正是由于有了它，ARM 方才在空中占用优势。Hawk 能够以 1 敌 2 与 CORE 方的高级战斗机 Vamp 进行格斗。它不但拥有空对空导弹而且拥有空对地导弹，其攻击范围极大。你可以使它处于敌人的防空导弹的范围之外，然后再派一支侦察部队进入敌人的基地，在侦察部队的指引下 Hawk 就可以安全地向敌人的基地发起攻击。这样敌人也无法从雷达上看到它，因此它也被称为隐秘战斗机。






4. Brawlers

武装直升机,level:2,M:314,E:6249,轻型装甲,武器:机关枪。

不如 CORE 方的 Rapier 好，容易被防空部队击落。它的攻击力也不如 Rapier ,尽管如此你仍然不会愿意看到二十驾 Rapier 一起向你的基地冲过来。在游戏的初期一群武装直升机的冲锋是几乎是难以阻止的。

再来看看 CORE 方。

1. Fink

侦察机,level:1,E:M:36,1369,轻型装甲。

同 ARM 方的 Peeper 相同。

2. Avenger

战斗机,level:1,M:101,E:3181,轻型装甲,武器:空对空导弹。

它的对地攻击能力较 ARM 的 Freedom Fighter 弱，而它的空战能力较 Freedom Fighter 强。也不需要造很多。

3. Vamps

高级战斗机,level:2,M:257,E:6973,轻型装甲,武器:导弹,攻击范围大。

尽管看上去和 Hawk 差不多,但差距的确存在。无论是对基地的攻击能力还是空中的格斗能力都较 Hawk 差,尽管如此,它仍是很有效的战斗机。

4. Rapier

武装直升机,level:2,M:294,E:5778,轻型装甲,武器:导弹,中等攻击范围。

拥有强有力的导弹武器，它的对地攻击能力令人惊讶。在与同样数量的 Brawlers 的空中格斗中占有绝对的优势，用 Rapier 来进行大规模的武装直升机攻击会更加有效。如果你采用 CORE 方,它将是你必不可少的部队。

七、轰炸机和鱼雷机

在游戏中轰炸机是非常有效并且表现出色的部队。在整个游戏过程中,无论是普通轰炸机还是高级轰炸机都具有很高的战略战术价值。而鱼雷机则是专门用来攻击各种战舰的，你会发现在游戏中有很多情况下你都需要它们。

ARM 方的轰炸机和鱼雷机。

1. Thunder

轰炸机,level:1,M:130,E:5496,轻型装甲,武器:炸弹,垂直攻击。

尽管是普通轰炸机,但炸弹的威力仍不可小视。

2. Phoenix

战略轰炸机,level:2,M:209,E:7624,轻型装甲,武器:炸弹、激光,中等攻击范围。

隐秘的低空轰炸机——致命的武器，在它的激光武器的保护下投弹变得更为容易。如果你拥有十驾这样的轰炸机那你可以摧毁任何目标而无须考虑敌人的防空力量。

3. Lancet

鱼雷轰炸机,level:2,M:378,E:6438,武器:鱼雷,中等攻击范围。

它主要是用来攻击敌人的潜艇的，但毕竟作用有限,如果你在海洋版的地图上作战时考虑需多些。

再来看看 CORE 方。

1. Shadow

轰炸机,level:1,M:131,E:5691,轻型装甲,武器:炸弹、激光。

2. Hurricane

战略轰炸机,level:2,M:220,E:8050,轻型装甲,武器:炸弹、激光,攻击范围较小。

别忘了他们的激光武器的强大，将它们紧密地编队并派他们去攻击那些没有防空部队保护的敌人，其效果就象是一座强力激光塔矗立在敌人当中（最好派它们去攻击那些防御工事）。Phoenix 也一样。

3. Titan

鱼雷轰炸机,level:2,M:364,E:6588,武器:鱼雷,中等攻击范围。

和 ARM 的 Lancet 差不多。

八、固定式武器

指炮塔、激光塔、和火箭发射塔之类的武器。由于它们是不能移动的,所以我称之为固定式武器。不过可不要认为它们只是防守武器，其中有一些有极强的火力和极大的射程,是可以决定游戏的胜负的。让我们来看看。

ARM 方

1. L. L. T

轻型激光塔,level:1,M:262,E:2546,轻装甲,武器:轻型激光,中等攻击范围。

是不错的基地防守武器，对敌人的地面部队很有效,发射激光是要消耗一定的能量。

2. Sentinel

重型激光塔,level:1,M:584,E:5398,中型装甲,武器:重型激光,中等攻击范围。

比轻型激光塔更有效,有三个激光发射装置。可以极大地杀伤敌人的地面部队，发射时消耗更多的能量。

3. Defender

导弹发射塔，level：1，M：79，E：843，轻装甲，武器：导弹，中等攻击范围。

很好的防空武器，对地攻击效果也不错

4. Guardian

等离子大炮，level：1，M：1946，E：7686，中型装甲，武器：大炮，攻击范围大。

可以很有效地使敌人的进攻部队在接近你的基地之前就受到重创。

5. Torpedo Launcher

鱼雷发射器，level：1，M：804，E：2658，武器：鱼雷。

在一定程度上比鱼雷机有效，是防守海岸线和船厂的必备武器。

6. Big Bertha

贝莎大炮，超远距离等离子大炮，level：2，M：4184，E：64680，武器：等离子大炮，超远距离攻击。

完全的进攻武器，它强烈的炮火和超远的射程，可以使任何对手臣服你的脚下。不过建造它所需要消耗大量的资源，而且每开一炮都要消耗 1500 单位的能量。所以，一定要保持足够的能量供给，多造些能量站或在它开火时关闭其它需要耗能的东西。

7. Annihilator

能量武器，level：2，M：3985，E：25025，武器：末日武器、高能激光、轻型激光，中等攻击范围。

它的攻击范围中等，强大的炮火使它成为最强的防守武器。每次开火要消耗 2000 单位的能量。

8. Retaliator

核子导弹发射台，level：2，M：1010，E：52134，武器：核子导弹，超远距离攻击。

威力不言而喻，建造核弹也要消耗资源。毁灭狂的最爱。

9. Protector

反导弹防御系统，level：2，M：1437。E：88000，

完全的防御武器，对核弹很有效。不过，是耗能大户。

CORE 方也差不多。

1. Light Laser Tower

轻型激光塔，level：1，M：268，E：2608，轻装甲，武器：轻型激光，中等攻击范围。

2. Gaat Gun

重型激光塔，level：1，M：589，E：5443，中型装甲，武器：重型激光，中等攻击范围。

3. Pulverizer

导弹发射塔，level：1，M：76，E：805，轻装甲，武器：导弹，中等攻击范围。

4. Punisher

等离子大炮，level：1，M：1946，E：7686，中型装甲，武器：大炮，攻击范围大。

5. Torpedo Launcher

鱼雷发射器，level：1，M：831，E：3058，武器：鱼雷。

6. Intimidator

威吓者，超远距离等离子大炮，level：2，M：4328，E：62520，武器：等离子大炮，超远距离攻击。

每次开火消耗能量 2000 单位。

7. Doomsday Machina

末日机器，能量武器，level：2，M：2140，E：14245，武器：末日武器、高能激光、轻型激光，中等攻击范围。

8. Silencer

核子导弹发射台，level：2，M：975，E：48768，武器：核子导弹，超远距离攻击。

9. Fortitude Missile Defense

反导弹防御系统，level：2，M：1437，E：88000。

在这类武器方面，ARM 和 CORE 都差不多，想必大家都能看出它们的对应关系。对于 level1 的武器来说，大都是防御性武器。而 level2 中的远距离等离子大炮（Big Bertha、Intimidator）和核子导弹发射台（Retaliator、Silencer）则是游戏中威力最大的毁灭性武器，不论多大的地图，几乎每一寸土地都在它们强大的火力范围之内，一旦你的对手拥有了这种武器，你的好日子可就到头了。这时你最需要的就是反雷达部队，因为这些武器的攻击范围远大于它们的视线范围，它们需要借助雷达作为它们的"眼睛"来引导它们进行攻击。而你则需要让这些"眼睛"什么也看不到。

九、反雷达部队

这些部队的作用就时不让对手发现你的一切，在防守战略中绝对不能没有它们。

ARM 的反雷达部队。

1. Eraser

反雷达机械人，level：2，M：73，E：1326，轻型装甲，无武器。

它的反雷达范围较小，让它们布满在你的基地中吧。

2. Jammer

反雷达车，level：2，M：97，E：1621，轻型装甲，无武器。

它的反雷达范围较大，速度快。不但可以掩护基地，还可以用来掩护你的进攻部队。

CORE

Spectre

反雷达机械人，level:2，M:70，E:1453，轻型装甲，无武器。

2. Deleter

反雷达车，level:2，M:100，E:1757，轻型装甲，无武器。

无论是在防守还是在进攻中，反雷达部队都能很有效地减少你的部队的损失，尽管有时你并不注意到它们。

十、运输部队

ARM 方

1. Atlas

运输机，level:1，M:107，E:2479，轻型装甲，无武器。

每次只能运送一个。

2. Hulk

运输船，level:1，M:919，E:4639，中型装甲，无武器。

每次运送六个。

CORE.

1. Valkyrie

运输机，level:1，M:115，E:2695，轻型装甲，无武器。

2. Envoy

运输船，level:1，M:887，E:1209，中型装甲，无武器。

在运输部队里，最有趣的是运输机。它们运输时并不把运输对象放在机舱里，而是把它们"抓"起来，到达目的地后再放下，由此产生的结果是它们有时候也成了一种战术武器。具体的战术将在战术战略篇中讲到。

好了，说了这么多也终于说完了，《横扫千军》中的部队种类实在是太多太多，但他们都令人惊奇地各具特色。最重要的一点是：你要让各种不同的部队充分发挥他们的能力、协同作战才能够取得战斗的胜利。绝对不要简单地认为仅靠那些强力武器就能够取得胜利。下面就让我们来看看建筑物与资源。

第二篇：建筑物与资源

我将游戏中所出现的建筑物分为以下三类：雷达类建筑物，兵工厂，生产并储存各种资源的建筑物。下面我将逐一介绍。

一．雷达类建筑物 F

1. Radar Tower

雷达站，level:1，M:20，E:400。

2. Advanced Radar Tower

高级雷达站，level:2，M:42，E:1720。

3. Sonar Station

声纳站，level：1，M：20，E：400(ARM)、399(CORE)。

探测敌人的位置，了解敌人的动向，并作为那些远距离攻击武器的眼睛。雷达站和声纳站是必不可少的。

二．兵工厂

作为一切战斗部队的来源（指挥官除外），兵工厂可以说是游戏的重要组成部分。一共有八种类型的兵工厂：机器人工厂（K - Bot Lab）、车辆工厂（Vehicle Plant）、飞机制造厂（Aircraft Plant）、造船厂（Shipyard）、高级机器人工厂（Advanced K - bot Lab）、高级车辆工厂（Advanced Vehicle Plant）、高级飞机制造厂（Advanced Aircraft Plant）、高级造船厂（Advanced Shipyard）。所有 level 1 和 level 2 的部队都是由它们造出来的。

（一）下面是一些关于建造兵工厂的建议。

1. 你的兵工厂往往是敌人首攻的目标，当然你不希望轻而易得被他们得手。充分利用有利地形来掩护你的兵工厂。例如一个位于陡坡之下的兵工厂往往能够避开敌人的空中攻击和远程大炮的攻击。

2. 别忘了为你所生产的部队留下足够的空间让它们顺利地从兵工厂出发。别让地形或者其它的建筑物阻挡了它们出厂的路线，有时候你需要这些部队迅速地出发到前线去。别把兵工厂造在地图的顶端或者底端，也别把你的基地造成一个迷宫。

3. 不要将你的兵工厂排列成一串，尽管这样看上去不错。但是如果这样的话，一颗核子导弹或者指挥官的一发 D - gun 会让你尽快失去这些兵工厂。也不要让指挥官处于兵工厂区域的中间，因为一旦他被瞄准并被毁灭的话，大爆炸会让你失去极大范围内的所有建筑物。

4. 永远不要觉得你已拥有足够的兵工厂。他们的造价是非常便宜的，即使你没有足够的资源来维持这些兵工厂的运作你也可以把他们造起来放在一边。在你损失了其它的兵工厂时就将它们投入使用，使你的部队的生产不受影响；或者在你资源变充足的时候你就可以让它们一起投入生产。

（二）兵工厂的"快速建造"。

记得在介绍工程部队时我们提到过工程部队可以用来帮助兵工厂建造以提高兵工厂的建造速度，称之为"快速建造"。

先让我们对各种工程部队和兵工厂的建造速度作一个比较。

指挥官(Commander)

300

工程兵(Construction K - Bot)

80

工程车(Construction Vehicle)

100

工程机(Construction Aircraft)

50

工程船(Construction Ship)

125

高级工程兵(Advanced Construction K - Bot)

160

高级工程车(Advanced Construction Vehicle)

200

高级工程机(Advanced Construction Aircraft)

100

机器人工厂(K - Bot Lab)

100

车辆工厂(Vehicle Plant)

100

飞机制造厂(Aircraft Plant)

100

造船厂(Shipyard)

100

高级机器人工厂(Advanced K - bot Lab)

200

高级车辆工厂(Advanced Vehicle Plant)

200

高级飞机制造厂(Advanced Aircraft Plant)

200

高级造船厂(Advanced Shipyard)

200

当工程部队帮助兵工厂建造时，工程部队的建造速度加上兵工厂的建造速度就是实际的建造速度。下面是一些关于快速建造的经验。

1. 在帮助建造时不同类型的工程部队有着不同的有效距离。其中普通工程部队必须紧靠在他们所帮助的兵工厂边上才能够进行帮助建造（工程机除外），如果你的兵工厂是建造在地图的边缘或者在一些障碍物的边上的话将使地面上的普通工程部队在帮助建造时受到限制。

2. 参与快速建造的工程部队越多越好吗？不是！太多的工程部队围在兵工厂的周围会堵住兵工厂的出口，影响生产出的部队地出发进而导致下一个部队无法开始建造。从这一点来看，虽然工程车的建造速度最快，但是由于工程车庞大的体积在同一时间内只有少数的工程车可以参与快速建造；而工程机的建造速度虽然没有工程车快但他们不受数量限制。因此我一般会派大量的工程机去参与快速建造 - - 它们永远不会造成交通堵塞。

3. 巧用 GUARD 命令。当给一支拥有建造能力的工程部队下达 GUARD 命令，并命令它保护一个兵工厂。一旦兵工厂开始建造，这支工程部队就会自动参与快速建造。所以，在游戏中别忘了派些工程部队去"保护"兵工厂。

4. 在较为平坦开阔的地形上高级工程兵是用来快速建造的最佳部队，如果你要派工程车去建造一些诸如金属挖掘站之类的建筑的时候不要忘记派几架工程机去帮助它。如果兵工厂造在工程车较难接近的地方的时候最好派工程机去帮助建造。

5. 高级工程机永远是帮助建造的首选。尽管它的建造速度不如高级工程车快，但它可以不受任何地形的影响，也绝不会堵塞的兵工厂的出口，而且同时可以有很多高级工程机参与快速建造。因此，在任何时候也不要忘记派一些高级工程飞机去参与快速建造。

巧妙地利用快速建造可以使你在游戏中占有很大的优势 - - 速度就是胜利。

三、生产并储存各种资源的建筑物

资源，是进行一切生产活动和军事行动的根本之所在。没有资源，你就什么也没有了。游戏中有两种资源：金属和能量。下面就让我们来看看这些生产并储存各种资源的建筑物。

首选看看生产、存储金属的建筑物。

1. Metal Extractor(金属挖掘机)，用来开采地下的金属，level：1。开采能量随金属矿的大小不同而变化。

2. Metal Maker(金属生产器)，将能量转化为金属，level：1。每单位时间将 60 单位的能量转化为 1 单位的金属。

3. Moho Mine 和 Mono Metal Maker - - 高级金属挖掘机，level：2，它的开采能力是普通挖掘机的 2 倍左右。

4. Metal Storage(金属存储器)，level：1，可存储 1000 单位的金属。

再看看生产、存储能力的建筑物。

1. Solar Collector(太阳能搜集器)，level：1，E：+20（表示每单位时间搜集 20 单位的能力）。

2. Wind Generator，通过风力来产生能量，level：1。

3. Tidal Generator，通过潮汐能来产生能量，level：



1。

4. Geothermal Powerplant，通过地热能来产生能量，level:2,E: +250。

5. Fusion Power Plant，通过核能来产生能量，level:2,E: +1050。

6. Energy Storage，能量存储器，可存储3000单位的能量，level:1。

注意：指挥官作为游戏的起点，它本身就可以生产、存储能量。它的存储量是游戏开始时你所拥有的金属和能量的拥有量。

四。关于资源

(一)其它得到、存储资源的方法

上面列出了生产、存储资源的建筑物。其实在游戏中还有其它方法可以得到金属和能量。

1. 各种工程部队、指挥官能够生产金属和能量。

2. Light Carrier(航空母舰)，ARM的Colossus、CORE的Hive，可以生产能量。

3. 回收(Reclaim)。通过工程部队和指挥官对战场上的残骸的回收可以得到金属，对树木、岩石的回收可得到能量。

4. 工程部队、指挥官、兵工厂能够存储金属和能量。

(二)资源的消耗

生产出资源干什么？当然是提供给那些需要消耗资源的单位。有以下几种情况消耗资源。

1. 工程兵建造建筑物，工厂生产部队。

2. 对受到损伤的部队进行修复，需要消耗能量。只消耗能量，这可比再造一个要省下不少金属。

3. 金属生产器需要消耗能量，将它们转化为金属。

4. 所有可隐身的建筑物和部队在隐身时需要消耗能量。

5. 一些重型武器在开火时需要消耗能量，如Big Bertha、Energy Weapon等。

如果你造了20个激光塔来守卫你的基地，而你却没有足够的能量让它们开火的话，那你等于没造它们，你需要有足够的存储能量来维持它们开火的需要。如果你只有少量的存储能量，而你的基地里有许多需要耗能的建筑，如金属生产器，将它们编队。在基地受到攻击时，你可以快速地将它们关闭，给防守武器以足够的能量来保护自己的基地。不过可别忘了在安全时再将它们打开哦。

(三)存储金属和能量－－建造金属存储器和能量存储器

为什么要金属和能量存储器呢？有以下两点原因：

1. 避免在损失了指挥官的同时损失大量的资源储备和存储能力。

前面提到过在游戏开始时你所拥有的资源的量是设定的，而指挥官将拥有这设定的量资源存储能力。假设游戏开始时你拥有金属和能量各10000单位，在游戏中你不造金属、能量存储器。那么，在损失指挥官的同时你也同时损失10000单位的金属和能量，并且你的金属和能量的存储能力也将损失各10000单位。那么会剩下多少呢？这要看你造了多少工程兵和兵工厂了：普通兵工厂的存储能力为各100单位，普通工程兵的存储能力为各50单位，高级兵工厂的存储能力为200单位左右，高级工程兵为100单位。看来你也许会剩下2000单位左右的存储量和存储能力，也许更少。只有通过多造存储器，才能将影响的程度降低。

2. 避免浪费、以备不时之需。

当你的生产大于你的消耗而资源的存储已满了的时候，那些多余的资源就被白白浪费掉了，你无法利用它们。而当你在受到攻击时，当防守武器将需要大量的能量来维持开火时，你一定会想念那些被白白浪费掉的能量。为什么不早造些资源存储器呢？

(四)关于资源的一些经验

1. 资源并不是生产得越多越好，关键在于平衡。生产和消耗的平衡，不要光顾着生产资源，而忽略了对资源的存储，特别是对能量的存储。如果你的能量生产能力大于消耗能力100个单位时，你最好造些能量存储器。

2. Light Carrier(ARM的Colossus、CORE的Hive)生产和存储能量的能力极佳。如果这是一个充满海洋的地图的话，你可以多造一些。

3. 相对于能量来说，游戏中金属的缺乏是很明显的，在大多数情况下我们都受到金属不足的限制。请密切注意金属的生产能力和消耗能力，必要的话多造些金属产生器。

4. 要注意回收，这其实是得到资源的有力途径；无论是部队的残骸还是树木、岩石，除非它们在战略上起到了对你保护作用。而且，如果让你的对手将这些资源取走对你是很不利的。

好了，在了解了以上这些后我想大家该休息一下了。因为，下面我们马上就要开始介绍与战争直接相关的东西了。

第三篇：指令篇

通过上面的介绍，相信大家对各种不同的部队、建筑物都已经有所了解了。在了解他们的性能特点之后，

当然你要指挥它们去建造建筑物，巡逻边界，冲锋陷阵，等等。你必须利用各种指令使它们执行并完成各种各样的任务。游戏提供了丰富的指令，你需要掌握这些指令并能够熟练运用，这时候你就会感到统帅千军万马的乐趣。这就让我开始对各种指令做个介绍吧。

一．移动、编队

游戏中有关移动的指令在很大程度上与其他即时战略类游戏是差不多的。然而，《横扫千军》还扩充了移动指令的能力，使你能够精确地控制你的部队的移动。

(一)基本的移动指令

当然就是选中一个或一队士兵，然后在大地图或者小地图上的目的地处用左键单击。部队就会以他们认为最近的路线向目的地进发了。如果您所选择的目的是属于敌人的部队或者建筑物的话那也就等于向你的部队下达了攻击(ATTACK)的命令。

(二)给你的部队制定进行路线

就象其它命令一样，移动命令可以排列等待，也就是说你可以给部队下达一组移动命令，让部队去一一执行。这样我们就可以给部队指定航路点，以控制它们的移动路线。方法是：选定部队，按下 shift 键，在按着 shift 键的同时你就可以给部队指定移动路线了。在《横扫千军》中，指定移动路线在战略上有很大的作用。下达一次命令，你就可以让部队按着指定的移动路线到达指定的位置或让部队从不同的方向向敌人发起进攻。在战斗中这可以给对手以沉重的打击。

(三)编队

选定一些部队，将它们组成集团军，并给它们一个编号。在游戏中有着极其广泛的应用，而且在战术战略部署发面是很重要的一点。下面是一些有关编队操作。

1. 建立编队

按住鼠标左键，并在你所选择的部队周围拖曳出一个框将它们选定，按下 Ctrl 1－9 给他们分配一个编号。

2. 将同类型的部队编队

选定一个此种类型的部然后按下 Ctrl－z，这时所有此种类型的部队都将被选定，按下 Ctrl 1－9 给他们分配一个编号。

3. 向已建立的编队中增加新的部队

举例说明，你有一队 Flash 坦克，编号为 1，而你想将一辆 Sampson 导弹发射车加入这个编队。首选，按 Alt－1 选定这个 Flash 坦克编队；然后，按住 shift 键并选择你所要加入的 Sampson 导弹发射车，这时 Flash 坦克编队和 Sampson 导弹发射车都将被选定；最后，按 Ctrl －1。这样，Sampson 导弹发射车就加入了这个 Flash 坦克编队。

4. 从编队中去掉一支部队

仍以上面的例子说明，你要将加入编队的 Sampson 导弹发射车从编队中清除。按 Alt－1 选定这个混合编队；在按住 shift 键同时左键单击那个被选定的 Sampson 导弹发射车，这时 Sampson 导弹发射车将被取消选定；按 Ctrl －1。

5. 其它有关选定部队的操作

Ctrl－C：选择指挥官，并将它显示在画面中央。

Ctrl－S：选择画面上所有的部队。

Ctrl－V：选择所有的飞机。

Ctrl－B：选择除了指挥官之外的所有工程部队。

N：　显示画面之外的下一个部队。

T：　跟踪所选择的部队的移动。

有关编队的一些建议：

1. 在游戏的早期，最好将你的防守部队和固定式防守武器编队。在遭受到敌人进攻时，可以集中火力攻击敌人的特定部队，这对减缓敌人的冲锋速度很有效。

2. 在游戏的后期，最好将那些极为特别的部队编队，这样你可以对敌人实施密集的攻击。尤其是超远距离离子大炮和核弹发射台，将它们编队，对敌人的特定区域进行攻击，马上可以将那里夷为平地。

指定移动路线、编队可以说就是游戏中最基本的操作，但作用可相当大，一定要能够熟练运用。

二．部队的指令选项

将部队编队并移动到了指定的位置，下面就要对它们施发号令让它们去完成任务了。不过，同一个指令在一支部队身上可以有不同的具体行动，这是由于在部队的指令（ORDERS）菜单里对一些选项的不同选择所引起的。在介绍各种指令之前让我们先来看看这些选项，它们是 Fire Orders（开火选项），Movement Options（移动选项）。

（一）. Fire Orders（开火选项）

共有三个选项（Fire at Will、Hold Fire、Return Fire），它们将决定你的部队与敌人部队相与时的表现。下面让我们来看看。

1. Fire at Will－－当有敌人进入你的部队的视线时就开火，这是初始设定。要注意的是，当你与同盟共享部队时，它们的会被设定为 Hold Fire 。

2. Hold Fire －－无论何种情况，哪怕它们正受到敌人的攻击也不开火。这一设定在很多情况下会被用

到。

情况一：如果你俘获了敌人的一个部队要把它带回基地，好让指挥官使用 Capture 能力将它变为自己的部队。这时你要将基地里的所有部队都设为 Hold Fire，否则你基地里的部队肯定会将它消灭的。

情况二：当你在前哨阵地建造防御工事时，在没有造好之前不希望引起敌人的注意。也要将部队设为 Hold Fire，以免过早暴露。

情况三：如果你将你的指挥官隐身并派它进入敌人基地时，一定要将它设为 Hold Fire，否则它会向它第一个看见的敌人开火，同时也暴露了它自己。

3. Return Fire－－在这个情况下，你的部队只会对向它开火的敌人还击。

同样，在你在前哨阵地建造防御工事时这一设定即能保护自己，又不太会引起敌人的注意。

当你派部队潜进敌人基地并不设防区域时，不希望部队过早地暴露时，可以将它们设为 Return Fire。

（二）Movement Options（移动选项）

在你给部队下达了移动命令后，你的部队仍然会在一定程度上作出自己的机动性移动。移动选项将影响部队机动的能力，也有三个选项（Hold Position、Maneuver、Roma）。

1. Hold Position－－保持位置。部队会一支呆在你给它们指定的位置，直到你给它们下达新的命令。

如果你想在一个小山顶上建立防守但又不想造固定式武器的话，就派一些部队到那里并将它们设为 Hold Position，它们就会象防御塔一样呆在那里。

2. Maneuver －－规避。它允许你的部队在受到攻击时稍稍离开你指定的位置以保护自己，但不能走得太远。

3. Roma－－这是初始的设定，但有时是非常危险的设定。你的部队会自己出去寻找麻烦，消灭它所能够遇见的敌人。危险是非常明显的：它们时常会掉入敌人的圈套之中。在一般情况下，你的地面和海上部队可以设为 Roma，但要小心你的空中部队，诡计多端的敌人会将它们引诱到防空火力密集的地方，自然你的战机也回不来了。

并不是所有的部队都有这两个选项的：工程兵没有开火选项，固定式防守武器没有移动选项。这些选项在极大程度上增强了你对部队的控制能力，特别是在执行一些特别任务时，你的部队不会再表现得象白痴一样令你恼火。

三、普通命令

让我们先来看看可以下达给所有各种部队的命令。

（一）移动（Move）

除了在指令菜单上的 Move 按钮外，还有使用方便的热键："M"键或直接将鼠标左键在目标处单击，相信大多数即时战略类游戏的"战友"都是习惯用鼠标左键的。在下达移动命令之后，你的部队就会开始向目的地出发，如果你给出的目的地因为某种原因你的部队无法到达，它们会试图到达最接近目的地的地方。

说到移动命令，相信战略的老手最关心的就是游戏的 AI 怎么样，这是因为在有些游戏中白痴级的 AI 实在是让我们伤心。现在，大家尽可放心，《横扫千军》在移动上的 AI 做得不错，为了到达目的地而穿过敌人的基地这种情况是决不可能出现的。当然仍有不足之处，那就是当部队的移动在受到阻塞时，它们会绕上一个大圈子；或者当你向一群部队下达移动命令时，有时你会看到它们各走各的（条条大路通罗马）。了解游戏的这些特点可以对你在决定下达移动命令时做个参考。

别忘了 Shift 键，这是游戏中最重要的模式－－同时下达一系列的命令。在敌人的基地周围部署好兵力后，让你的部队同时给它们一个惊喜！

（二）巡逻（Patrol）

在《横扫千军》中，巡逻的含义绝不仅仅在于让部队四处走走。

热键－－P 键。相信大多数玩家更习惯用热键，我也是。在选定一支部队后，按下菜单上的 Patrol 按钮或按 P 键，你会看到鼠标变成了模样。然后，按住 Shift 键并在巡逻路线上设置好航路点（注意：部队所在的位置也是一个航路点）。你的部队就会一直按着这条路线来回巡逻，直到你下达新的命令为止。

在给部队下达巡逻命令时一定要注意它们的移动选项的设置。假设你派了战斗机在你的地域上空巡逻而它们的移动选项设为 Roma，它们就会在发现敌人后紧追不舍直到敌人被消灭而忘了巡逻的任务。而当你的战斗机在敌人基地周围巡逻时就更要小心，如果它们的移动选项设为 Roma，你的对手很容易将它们引入设好的圈套。因此，最好将你的巡逻部队的移动选项设为 Maneuver。

前面说过，在《横扫千军》中，巡逻的含义绝不仅仅在于让部队四处走走这主要是针对工程兵来说的。对于工程兵来说，当你给它们下达巡逻命令时同时也给它们下达了很多其它的命令。

1. 让一个工程兵去一个有大量可回收资源的地区巡逻，并按下 Reclaim 按钮。它就会将它所经过的路

线上所有可回收的资源回收。你在得到一定的资源的同时也清除了很多障碍物：树木、岩石以及战斗所留下的残骸。

2. 在给工程兵下达巡逻命令后按下 Repair 按钮，工程兵就会对那些它在巡逻路线上所接触的建筑物进行必要的维修。这对于基地的防守来说是很有用的。

3. 巡逻中的工程兵会对它所接触到的建造工作提供帮助。

注意：处于巡逻状态的工程机能够回收资源，但不会自动进行维修工作，也不会自动提供帮助建造。

在游戏中一定要加强对这些功能的应用。

（三）守卫(Guard)

热键－－C 键。当然，守卫就是命令一支部队去保护另一支部队。奉命守卫的部队会尽它们一切的力量去保护受保护者，它们会寸步不离受保护者并攻击可视范围内的所有敌人。

如果守卫的移动速度慢于受保护者，那么守卫会尽一切力量去跟上受保护者。而如果守卫的移动速度快于受保护者，那么守卫们就会放慢它们的速度跟在受保护者的周围。速度上的差异将极大程度上影响守卫工作的进行，尽量派那些移动速度快的部队去保护移动速度慢的部队。这时，唯一的缺点是守卫们会挡住受保护者的移动路线，不过我觉得影响不大。

不过，守卫的作用可不止于此。在对敌人发起进攻时你可以利用守卫这一命令为你的部队提供反雷达掩护和雷达搜索。命令你的进攻部队去保护反雷达部队或雷达车，由于反雷达部队和雷达车的速度较慢，你的进攻部队会紧跟在它们边上。向敌人的部队悄悄地前进，给它们一个突然袭击。你也可以让运输机和反雷达部队协同工作，以达到最佳的掩护效果。将一支雷达部队装载到运输机上，命令运输机守护一支进攻部队。运输机会一直围绕这支进攻部队，这样可以为整支部队提供极好的掩护效果。如果你同时派两驾这样的运输机，命令其中的一驾守卫位于前方的部队而另一驾护卫位于后部的部队，这样即能够为进攻部队提供最好的反雷达掩护，也可以使进攻部队以最快的速度前进。

在游戏的初期，你应该为你的指挥官提供一些空中的守卫部队，以防治一些针对指挥官的战术。

对于工程部队来说，守卫命令则有另一番用途。

1. 你可以命令一支工程部队去守卫其它的部队或重要的建筑物。这样，当部队或建筑物受到攻击被损伤后，守卫它的工程部队会立即对它们进行修理。

2. 命令一支工程部队去守卫另一支工程部队时，进行守卫的工程部队会自动帮助被守卫的工程部队进行建造工作，以达到快速建造的目的。比如说，你命令 3 驾工程机去守护一辆工程车，然后你给那辆工程车下达一系列的建造命令，那么进行守卫的工程机会自动帮助那辆工程车完成这些建造任务。如果你命令一支工程部队守护应该兵工厂，那么这支进行守护工作的工程部队会自动地帮助受保护的兵工厂进行生产任务。

注意：工程机可以守护所有其它的工程部队，因此在游戏中应尽量派一些工程机去守护那些海、陆工程部队，尽量去提高它们的建造速度而且也不会造成阻塞。

（四）停止(Stop)

热键－－S 键。命令部队停止任何行动并停留在原地。

（五）自杀(Self Destruct)

热键－－Ctrl－D。在许多情况下你会需要你的部队进行自我毁灭的。下手的时候可别手软。

（六）攻击(Attack)

热键－－A 键。其实只需在敌人部队身上单击鼠标就行了。除了战斗部队外，固定式武器也可以执行攻击命令。

以上，我对大多数部队都有的命令作了个简单的介绍。下面让我们看看一些特定部队的特殊命令。

四．工程部队的特殊命令

工程部队的特殊性决定了它们有其它部队所没有的能力。

（一）回收(Reclaim)

热键－－C 键。资源的回收是《横扫千军》中极特殊的一点，你必须学会使用它。

游戏中共有这些可回收的物质：树木和各种生物、岩石、残骸以及敌我双方的各种部队和建筑物。在很多地图上，由于资源的不足回收是极为重要的。下面是一些关于回收的建议。

1. 如果地图上有大量的可回收能量（树木之类），你可以在游戏的开始先少造一些能量站，对这些资源进行疯狂的回收（对工程部队发出巡逻命令），回收完之后再造能量站。

2. 在一场战役后要注意对那些残骸的回收，除非你要用它们来延缓敌人的进攻。回收的残骸不但增加你的资源储备，也避免你的对手得到它们。

3. 工程机是执行回收工作的最佳选择，无论是地上的还是海里的残骸它都能方便地回收它们。

4. 对于那些已经没有用了的部队或建筑物，别忘



了回收它们,总比让它们自毁好。

(二)修理(Repair)

热键--R键。让工程部队对那些受到损伤的部队或建筑物进行修理,这在游戏中是非常重要但又常常被忽略的一点。

由于游戏中"无限"的资源,许多玩家喜欢将受伤的部队派出去攻击敌人直到它们完全被消灭而根本不愿去修理它们。其实,在游戏中对受伤的部队进行修理是非常合算的。因为修理工作只消耗能量而不消耗金属,而金属恰恰是游戏中所缺乏的资源,因此修理一支部队要比再生产一支这样的部队要合算的多。有的玩家也许觉得修理一群受伤的部队很麻烦,其实你只要派一支工程部队到需要修理的部队那里去巡逻一番就可以了。

五.指挥官的特殊命令

在介绍部队的时候我们就介绍过指挥官有许多独特的能力,当然需要独特的指令来执行。

(一)捕获(Capture)

热键--C键。让指挥官把敌人的部队变成自己的部队是一件非常有趣的事。下面是一些有关捕获的经验。

1. 在你的指挥官对敌人的部队进行捕获的过程中,敌人可以随时发现你的指挥官并对它进行攻击。

2. 指挥官能够在海滩上捕获敌人的船只,很有用。

3. 你的指挥官能在敌人的一些固定式武器对它造成损伤之前完成对它们的捕获。比如说导弹发射塔,让你的敌人在自己的基地里发现对手的导弹发射塔!

4. 用你的运输机去"抓"(LOAD)一个敌人过来,别放下它,你的指挥官能够捕获运输机上的敌人。如果你先把它方下来的话,它会宁死不屈而自毁的。去抓个敌人的工程兵吧。要注意在运输机"抓"着敌人部队进入你的基地前,让所有的部队停火(Hold Fire),否则它就被消灭了。

(二)D-GUN

热键--D键。在介绍指挥官时已经介绍过了,超级武器。要学会用Shift键同时下达一系列开火命令。

指挥官的特殊能力能产生许多意想不到的结果,多试,你也许有更绝的。

六。关于兵工厂的命令

(一)生产命令

你可以给兵工厂下达一系列的生产命令。在部队的图标上左键单击,每次单击代表生产一个,如果按着Shift键,则每次单击代表生产五个。在部队图标上右键单击一次代表取消一个生产命令。

(二)让兵工厂给新部队下达命令

除了接受你的命令,你也可以让兵工厂给新生产出的部队下达命令。包括移动、巡逻等。比如说,你需要新生产出的部队去执行巡逻任务。你不必等它们都生产出来再给它们下达巡逻命令,你只要在给兵工厂下达生产命令的时候给兵工厂下达巡逻的命令并指定巡逻路线,兵工厂就会给每一个新生产出的部队下达这个巡逻命令。同样,你也可以指定新生产出的部队的集结地点。

好了,关于部队的命令差不多就这些,正确使用这些命令能使你事半功倍。下面,是最后也是最精彩的内容:战略篇。

第四篇:战略篇

《横扫千军》给我留下了两个深刻的印象。首先是由于《横扫千军》中有许多特别的部队有特别的能力,因此在游戏中出现的战术、战略之多令人眼花缭乱,在网络对战中你会不断地遇到各种各样的新战术。当然,基本的战略是相同的。其次就是《横扫千军》提供了极为完善的防御系统,各种各样的防御武器使得你可以为你的基地建立起强大的防守力量。要想成功地攻击敌人的基地,你必须让你的各种部队相互配合从海、陆、空发起巧妙的进攻而决不是兵海战术才能有所收获。好了,下面就让我来说说吧。

一.游戏设定对游戏的影响

在游戏开始前,你首先要设定游戏的一些规则。包括初始资源、指挥官、地图、视线等等的设定。这些设定对你在游戏中采用什么样的战略、战术有很大的影响。所以,要先介绍一下。

1. 初始资源的设定

这一设定决定了你在游戏开始时拥有多少资源。在网络对战的设置页,你会在代表每方的名字后找到两个有数字的按钮,分别代表金属和能量的初始值。左键单击可以增加初始值,右键单击可以减少初始值。资源的初始值的多少在很大程度上决定了你在游戏初期的战术、战略。

如果你的资源设定是10000单位金属、10000单位能量,那你在游戏初期就可以造上一群攻击部队而根本不造任何搜集资源的建筑物。如果你的资源设定是10000单位金属、10000单位能量,那么你在游戏初期必须考虑多造生产资源的建筑物以及金属和能量存储器以提高你的存储能力。

2. 关于指挥官的设定(commander)

关于指挥官的设定决定了如果在游戏中失去指挥



官后游戏会怎么样，共有三个选项。

(1). Continues－－继续

这表示如果在游戏中你的指挥官阵亡，那么你所损失的是它的资源生产能力和它的资源储备还有它强大的力量。不过游戏仍将继续下去，化悲痛为力量吧！

(2). Game Ends－－游戏结束

如果你失去了指挥官，你就输了。

(3). Deathmatch－－死亡游戏

如果失去了指挥官，不要怕，在 Deathmatch 的设定下你的指挥官就象不死鸟一样，它会在烈火中重生。

3. 地图设定(Mapping)

(1). Mapped

在游戏的一开始你就可以看到所有的地图，但不显示建筑物和部队。

(2). unmapped

未经探索的区域都是不可见的。

(3). Revealed

所有东西的在游戏开始时是可见的。

4. 视线(Line of Sight)

这些设定决定了部队的可视范围。

(1). True

这是最常用的设定，充分发挥游戏的真 3D 地形的特点，部队的视线与真实世界一样受到地形的影响。

(2). Permanent(永久的)

你的部队只要到过这个地方，你就一直能看到这个区域的一切，哪怕你的部队离开了这一区域。

(3). Circular

所有的 3D 地形都将被忽略，这是最不常用的选项。

5. Unit Restrictions(部队限制)

由于 Cavedog 开始从网络上定时发布新的部队，参与游戏的选手可能会在拥有的部队上有所差异。打开这一项将抑制那些只有个别选手拥有的部队出现在游戏中。

好了，游戏开始前的设定都讲得差不多了。要掌握不同设定下不同的战术、战略。下面，就让我们开始"完全毁灭"吧！

二. 资源战略

与其它即时战略游戏一样，在游戏中你生产部队和建造建筑物的能力完全取决于你的资源生产能力和生产能力。在决定游戏战略时，你必须重视为了战斗的需要而不断扩大资源需要。

很多玩家都认为在游戏中资源是无限的，其实不然。确切点说，你生产资源的能力是无限的，而你的生产效率则是有限的。尽管你可以使 100 个工程部队同时进行建造，但你不一定有能力提供它们足够的资源需求。因此，提高资源的生产效率是你每时每刻都不能忘记的。以下是一些在游戏早期能提高你的资源生产能力的经验。

(一)金属是你在建造的过程中最受限制的资源，相对来说能量更加容易得到。因此，在游戏一开始你就要尽量多地找出金属矿并派出工程车建造金属挖掘机(Metal Extractor)。

(二)尽管能量的得到显得容易些但它的重要性决不可忽视，更多的情况下你需要消耗大量的能量。你可以让你的指挥官在游戏开始时建造大量的太阳能搜集站，也可以让你的最初的几个工程部队一口气造它 20～30 个太阳能搜集站。要记住的是，你永远不会拥有足够的能量。

(三)在大多数地图上金属矿的数量很少，以致与金属的生产效率常常更不上需求。这时，你就需要再造些金属生产器(Metal Maker)来作为补充。一个金属生产器需要消耗 60 单位能量来产出 1 单位的金属，也就是说：一个金属生产器需要三个太阳能搜集器来维持它的工作。很多时候，你会发现对手的基地里有大量的金属生产器。

(四)只要游戏在继续你就需要为不断提高你的资源生产能力而努力，不断地建造生产资源的建筑物。要尽造开始建造高级的核子能量站和高级金属挖掘机，多派些工程部队以提高建造速度吧。

(五)要注意对地图的资源状况进行分析，并根据不同的条件建造不同的资源生产建筑。如果地图上可回收的资源较多，那就先把它们回收了再说。如果有大量的地热的话，应该先尽量多的建造地热能搜集器(Geothermal Powerplant)，然后再考虑造核子能量站。造一两个风力发电机和潮汐能发电机看看风力和潮汐的力量是否强劲，如果是的话再展开大规模建造。如果金属矿较少，就考虑多造金属生产器。

(六)别忘了造些金属和能量存储器，它们能减少资源的浪费并提高你的资源存储能力。

资源，永远是越多越好－－这是唯一的规则。

三. 基地的建造策略

在所有的即时战略游戏中，基地的建造是发展的根本，在《横扫千军》中也一样。由于游戏的攻、守力量比较平均，因此在游戏中出现的基地总的来说可以分成两类：集中型基地和分散型基地，这两种不同的基地类型也导致不同的游戏战略防守型和进攻型。下面就让我们来谈谈如何设计基地、以及有关集中型基地和分散型

基地的一些问题。

(一)如何设计基地

无论是什么类型的基地，你都必须在建造之前好好地设计一下。下面几点是在设计基地时所必须考虑的一些基本因素。

1. 在设计时，首先你必须仔细地观察一下游戏中的地形，《横扫千军》可是真 3D 的地形哦。这种情况下高地上的部队要比在它们下面的部队更占有优势、而山脚下的区域则能够躲避开许多种攻击，记得把这里留给重要的建筑物。无论是进攻还是防守，利用地形的优势是非常重要的。

2. 利用地形、你的建筑物、和龙牙(Dragon`s Teeth)在基地中形成"杀戮区域"，让进攻的敌人陷入以少敌多的困境，在那里消灭敌人的进攻部队，也可以利用远距离武器来粉碎敌人的进攻。

3. 不要把所有的建筑物都紧靠在一起，否则敌人一次成功的进攻可能就会把你大部分的基地夷为平地。让建筑物有一定的间距、将你的基地展开，当然，如果展开的太大又难以防守。寻找展开和防守的平衡是设计基地时的关键。

4. 利用建筑物来保护建筑物，用大量便宜的建筑物将关键的建筑物和固定式武器包围起来。要记住，即使这些建筑物被摧毁了，它们留下的残骸依然能阻碍敌人的前进。

5. 多造些龙牙(Dragon`s Teeth)，它们即便宜又易于建造。它们能够阻止敌人的前进，在游戏初期防守对手的快速攻击非常有效。

6. 在兵工厂周围留下足够的空间，以免部队在出厂的路上遇到交通堵塞，同时也给帮助兵工厂"快速建造"的工程兵留下足够的空间。

7. 别把导弹类武器造在建筑物后面，导弹类武器不能在建筑物后面进行发射。如果强行发射的话，会毁了你的建筑物的。

我认为以上七点是你在设计你的基地时一定要考虑的，相信它们能帮助你设计出一个成功的基地。下面让我们具体来看看那两种基地的要点和攻击方法。

(二)集中型基地

由于游戏提供了非常完善的防守武器，以致于有很多玩家都变成了防守专家，他们通常会建造一个庞大的基地并且用"刺猬"般的防守将它保护起来，就象是在建造一座"模拟城市"一样。因为集中型基地易于建立完善的防御体系，所有又称为防守型基地。下面就让我们看看在建立这种基地时需要注意的一些发面。

1. 要尽早建立反雷达系统并且注意保持他们的有效工作。这样能够让你的对手无法仔细地研究你的基地的防守体系，也让对手的超远距离攻击武器无法确定攻击目标。只有反雷达部队能有效地防范敌人的超远距离离子大炮。

2. 要尽早建立反核弹系统。

3. 高级的防空系统是必不可少的，派高级战斗机在基地上空巡逻并在地面布置大量的防空导弹。

4. 将不同类型的防守武器进行混合布防。例如，将导弹发射塔、激光塔和超远距离离子大炮组成一个防守工事，它们可以有效地防守不同类型的进攻也可以有效地互相保护。

5. 为你的基地建立一个完整的边界，通常是用龙牙(Dragon`s Teeth)来环绕你的基地。

6. 建立 D-Gun 通道。利用地形或者你的建筑物将敌人的必经之处变成狭长的通道，在敌人通过时派你的指挥官用它的 D-Gun 给它们致命的一击。

7. 要注意基地出入口的保护。无论如何，你的基地总要让你自己的部队进出吧。在基地的出入口加强火力，让敌人有来无回。

8. 不要把你的超远距离攻击武器布置在防线的前沿，它们必须被布置在防线的最后，这时它们超远的射程才能派上用处。由于它们的视线远小于它们的射程，如果你将它们布置在防线的前沿，那敌人将很容易摧毁它们。

9. 有些建筑物在被摧毁时会产生大爆炸，将对它周围的建筑物造成伤害。要注意别把它们和其它建筑物紧密地造在一起，反核子导弹系统就是最需要当心的。

如果你的基地能做到以上这几条，相信很多对手都会对你的防守感到头痛的。

(三)如何攻击集中型基地

一个好的防守专家是很难击败的，如果你遇到了这样的对手，以下几点对你也许有帮助。

1. 从定义上来说，防守型基地一般总是在地图上相对较小的一个区域建立起它的基地，那么就请你毫不客气地把其它大片的土地占为己有吧，然后利用空间上的优势去挤压对手的基地。

2. 将你的周界慢慢地侵入对手的周界。

3. 建立起超远距离大炮，利用它们不断地攻击你的对手以削弱他的防守能力。

4. 当一般的攻击不能削弱对手的防守能力时，考虑采用一些非正规的战术诸如自杀式炸弹、运输机侵袭等等。(关于这些非正规战术我们马上就会谈到，别急。)



5. 要重视对敌人的侦察，让你的侦察部队为战略轰炸机和超远距离大炮确定敌人的目标。如果有必要的话，让你的指挥官隐身后到敌人的基地里去进行侦察工作。

(四)分散型基地

另一个基地的建造策略就是不断地扩张，在地图上布满你的小基地。许多《横扫千军》的高级玩家都对此种基地建造策略亲睐有加，尤其是那些永远高举进攻旗帜的玩家。分散型基地有以下这些特点。

1. 从定义上看，这类基地能够攫取更多的空间也意味着你能控制更多的土地。

2. 你的对手永远不能只通过一次进攻就让你从地图上消失，因为你的基地很分散也很庞大。

3. 你能够同时从多个方向向敌人发起进攻。

当然，分散型基地也有它的缺点。

1. 你会发现你很难保持足够的防御来保护这么多的小基地。

2. 你的大多数基地将无法抵挡核弹之类的战略武器的攻击。

下面是一些关于建造分散型基地的准则。

1. 你的每一个小基地最好都能围绕着一个兵工厂来展开建造，因为这些兵工厂能提供保护基地的部队。如果你用指挥官来建造一个前哨基地的话，最好先建立雷达系统并加强它们的防御力量，不要造许多防守能力极差的前哨基地。

2. 在建造前哨基地的时候最好派出空中和地面防御部队组成防御网直至前哨基地拥有了它自己的防御系统。

3. 因为分散型基地的防御能力没有集中型基地那么好，所以在小基地里需要多造些建筑物。这样，一旦你的一个小基地被对手摧毁，你还会有足够的资源储备、生产部队的能力等等，不至于使你一蹶不振。

4. 别忘了敌人的雷达，你一定要做好反雷达工作。反雷达部队是每个小基地必不可少的防御部队。

5. 分散型基地最适合于进攻战略，要尽量多的主动攻击敌人，不要给它们喘息的机会！

相信符合以上要求的分散型基地一定会让你的对手感到极大的压力的。

(五)最好的防守

基地的防守永远是最重要的，从上面的介绍我们可以看出集中型基地强于防守弱于进攻而分散型基地强于进攻而弱于防守。那么为什么这么多玩家还会喜欢这种防守能力相对薄弱的分散型基地呢？因为实际上分散型基地拥有最好的防守进攻。

许多顶级的《横扫千军》玩家几乎从来不造任何防御工事他们将所有的资源用来生产各种攻击部队，并在需要的时候用这些部队来作为防守力量。由于在TA中进攻部队拥有了所有的武器从导弹到机关枪到大炮，因此用进攻部队来执行防守任务也是一种极有价值的战略。

高级战斗机就是极佳的防守部队，你可以用它们在你的基地上空巡逻。20到30驾Hawk或Vamp能够极大程度上阻止敌人的地面进攻，当然你要为它们安排一条合理的巡逻路线。

让你的对手为资源而烦恼吧，这时他经常会忘了来攻击你。快速的攻击能使你的对手在资源的生产和消耗上失衡并且失去足够的资源储备，很多玩家从来不保护他们的金属挖掘器，快速攻击部队是完成这一任务的能手。

窍门：利用shift键对你的快速攻击部队下达多个攻击命令，不要在骚扰攻击中消耗太多的精力。

将具有防空能力的部队编组并置于高地上，它们会象固定式武器一样表现出色的。

最好的防守就是进攻。利用进攻部队来完成防守工作，不造防御武器将使你在发动进攻时能将更多的部队派出去。虽然你的防御力量变得薄弱了，但有多少对手在防守的同时有能力进攻呢？

四．侦察、侦察、再侦察

“知己知彼，百战百胜。”这句古训是拥有绝对的权威的。许多顶级玩家都会告诉你，获取胜利的关键就是侦察，掌握对手的动向和防御工事的情报。《横扫千军》提供了极好的侦察部队，如果你对对手知之甚少的话只能说明你在这方面做得还不够。

(一)雷达

从游戏的一开始，雷达便拥有很强的能力。你所造的第一个建筑物就应该是雷达站，尤其是在那些资源较多的游戏中，它们将指出敌人冲锋的位置同时也能帮助你找到让指挥官的D-gun发挥最大威力的位置。你也能够在雷达显示的小地图上对进攻的敌人进行瞄准，让固定式防守武器在它们自己的视线范围之外对敌人开火。

游戏提供了多种雷达：普通工程兵和指挥官能建造普通雷达站，高级工程兵能够建造高级雷达站，工程船能够建造声纳，还有雷达车和雷达机械人。你可以按不同的需要来建造它们。

(二)侦察部队

一般来说，TA中所有的部队都能用来进行侦察工作。当然最好用那些专为侦察而设计的部队来进行侦



察工作，它们的造价低而且速度快。如 Peeper、Fink 侦察机和 Jeffy 侦察车。

经验一：在游戏的最初就要尽一起能力去进行侦察工作，了解对手的攻击和防守的战略意图。这样，你就可以作出相对应的布署。

经验二：你可以利用工程机在地图上遍布雷达站。也可以用工程机在地图的重要地点建造一些便宜的建筑物诸如太阳能搜集器或金属挖掘器之类，它们能够使你在第一时间发现敌人的进攻。
在侦察对手的同时记住不要忘了反侦察，你的对手是不会闲着的。

（三）反雷达

反雷达部队永远是不够的。如果你想取得胜利的话，你需要将要反雷达部队遍布整个地图保护你的主基地、小基地、你的地面部队、舰队、空军等等。最重要的是，你的反雷达部队是你唯一能防御对手的超远距离大炮的攻击的部队。

高级兵工厂能够生产反雷达机械人和反雷达车。如果你需要一驾反雷达飞机的话：造一个反雷达兵，用运输机装载它。如果需要水上反雷达部队的话：将一个反雷达兵装载到运输机上，命令运输机飞到航空母舰的甲板上并将反雷达兵放在航母的甲板上就行了。

好了，我们已经做好了所有的准备工作建设基地、生产资源、生产部队、侦察对手以及反侦察工作。然后，就该挥舞起大旗向对手发起进攻了。不过，我并不想在这里说该进攻这里、该进攻那里之类的话。我想介绍给大家的是一些另人吃惊的战术，我称之为。

五．奇兵

顾名思义，奇兵就是那些让人意想不到，出奇制胜的战术。这要感谢游戏的制作者为我们提供了那些能力特殊的部队，使玩家的想象力得到了极大的发挥。下面我想为大家介绍一些在网络对战上见到过的“奇兵”，也希望广大玩家能够发明更奇的奇兵。

（一）C－Rush

何谓 C－Rush，就是 Commander－Rush，就是在游戏的早期让你的指挥官一路杀将过去，摧城拔寨、直捣敌人的老巢。由于指挥官强大的力量，这种战术几乎是无法抵挡的。但这也是一种极为冒险的战术，你所要付出的代价可是你的指挥官！一旦处理不当，未对敌人造成根本性的打击就损失了指挥官的话，你可就惨了。下面以实例作为说明。

1．进攻目的：在游戏的早期用你的指挥官直接向敌人的基地发起进攻摧毁整个基地，如果可以的话摧毁他的指挥官。

2．为了成功的 C－Rush 所必须做的工作：

（1）你必须拥有指挥官之外的工程兵。

（2）你必须有足够的资源储备能力及资源储备，一旦你的指挥官光荣牺牲了也不要紧。

（3）你要尽可能地摧毁敌人的一切(包括敌人的指挥官)。

（4）你要准备好收拾残局的部队以便将敌人的残存部队一网打尽。

3．在 1000/1000 单位能量/金属的游戏中实施 C－Rush 的实例。

（1）造 6 个太阳能搜集器，3 到 4 个金属挖掘器。
（2）造一个车辆厂。

（3）由指挥官帮助车辆工厂快速建造一辆工程车。

（4）让你的指挥官向敌人的基地进发并在沿途造 3 个太阳能搜集器。

（5）让工程车帮助兵工厂快速建造 1 辆 Jeffy 侦察车，10 辆 flash 坦克和 2 辆工程车。当侦察车造好后，马上派它出去侦察出敌人的基地位置。找到建筑的中心区域，顺便尝试找到敌人的指挥官。

（6）让你的指挥官在敌人的基地跟前造一个雷达站。

（7）让你的指挥官接近敌人基地的边界，不要急于进入基地的心脏地带。

（8）让你的指挥官用 D－gun 把敌人的基地轰上天去，并将指挥官牺牲时巨大的毁灭发挥到极点。

（9）让你的 flash 坦克来清理战场吧。

4．注意

（1）当你在一个 Command Ends 的对抗中时，记住：当敌人的指挥官在你的指挥官的视线中时不要担心对手的 D－gun 会毁灭你的指挥官，它们终将同归于尽。

（2）记住，C－Rush 永远是一个让你的对手咒骂的战术。

5．C－Rush 的防御

有矛就有盾，有进攻就有防守。尽管 C－Rush 在游戏的初期是一个极难防守的战术，但不要放弃任何希望至少成功的防守能将损失减小。

（1）充分发挥雷达站和侦察部队的能力，尽早地发现对手的 C－Rush。

（2）但侦察并不能从实质上阻止 C－Rush，在游戏的早期，你几乎没有任何办法和足够的部队去消灭对手的指挥官。那么，如何进行防守呢？在这里，“最好的防守是进攻。”这句话得到了验证。对手给了你什么？还给他！






(3) 还有一个办法，那就是在地面火力的掩护下，用你的运输机去"绑架"敌人的指挥官(用 load 命令)。当然，你必须造一个飞机工厂。这是一个相当好的主意，同时这也是一种奇兵战术。

请想象一下，当你的指挥官和对手的指挥官擦肩而过，执行着各自的 C - Rush。而结果是对手的指挥官惨遭绑架而你的指挥官在对手的基地里为所欲为，这是什么感觉?

6. C - Rush 的变种

有发展就会有改变，C - Rush 战术也在发展，因而产生了更为可怕的变种 C - Bombing(指挥官炸弹)。让你的运输机装载着你的指挥官，到达敌人基地的重要区域然后让指挥官自毁 (Ctrl - D)，你会看到比核弹大好几倍的超级爆炸。这简直就是敢死队!

注意：这可不是什么游戏早期的战术，不到万不得已的时候还是不要使用的好。如果敌人的超远距离大炮和核弹打得你抬不起头来的话，那就试试这招吧。

看来我们的指挥官的能力还真不小。不过，树大招风，你可要小心针对指挥官的奇兵绑架。

二. 绑架

一开始，我对运输机的运输方式很是纳闷：为什么不是装在机舱里，而是抓在机腹下面。不过，当我看到这种战术之后我不得不佩服游戏制作者的独具匠心。这也许是最能让我回味的战术了用你的运输机去绑架对手的指挥官(当然也能绑架其它的部队)。想想看，你的对手突然发现他的指挥官不见了，会是什么样的表情? 你还可以让你的运输机抓着对手的指挥官在对手的基地上空自毁，从而引爆对手的指挥官。哈，又是一个超级大火球!

1. 绑架战术的实施：

(1)建造最小需要的资源生产器。

(2)建造一个飞机工厂。

(3) 让指挥官帮助快速建造一驾侦察机和一驾运输机。

(4)运输机造好，马上派出去查清敌人的指挥官的位置和它周围的情况。

(5)派运输机去 load 敌人的指挥官。

2. 建议：

(1)最好多派几驾运输机去执行绑架任务，一旦敌人的指挥官有空中保护的话一驾运输机是没有用的。

(2)除了绑架指挥官以外，还可以绑架敌人的工程兵。

3. 处置敌人的指挥官

(1) 当场命令你的运输机自毁。

(2) 由于指挥官的爆炸威力之大，你最好找到敌人基地的心脏地带在引爆。

(3) 如果你想把被绑架的指挥官藏起来以后再用的话，这可不是好主意。因为：(a)敌人的战斗机有可能摧毁你的运输机，这是不能引爆指挥官的；(b) 你不一定能轻易地再次进入敌人基地的领空；(c) 而且，只要敌人的指挥官还活着，他的资源储备就还能被利用。所以，对绑架来的指挥官要尽早处置。

4. 绑架技巧

(1) 如果敌人的指挥官有空中保护的话，去派一些部队进行干扰工作。战斗机比较胜任，派几驾战斗机保护着运输机就可以了。

(2) 尽量在运输机远离绑架目标的情况下下达 load 命令。这样，运输机能以全速飞向目标，同时也有较好的绑架位置。

(3) 如果可能的话，让敌人的指挥部无法行动。

5. 绑架战术的防守

绑架战术还是较易于防守的。最主要的是要提高警惕，许多玩家在失去了指挥官后才注意到这主要是因为他们平时没注意这些。

(1)在游戏的早期，派一些能快速消灭运输机的部队(Jethro、Sampson、Storm、战斗机等等)保护你的指挥官。当你必须在建造上投入大量精力的情况下，你可以先造些防空武器 (如导弹发射塔)，然后让你的指挥官在防空武器的有效范围内进行建造。

(2) 如果你的单独行动的指挥官被对手运输机盯上了，你仍有机会。指挥你的指挥官不断地绕着小圆圈运动，在运输机到达它上空时突然改变方向。你的指挥官还是有机会用它的激光枪击落敌人的运输机的。

(3)尽早地派出战斗机保护你的指挥官。

(4) 尽早建立雷达探测系统，及时发现进攻的敌人。

(5) 要时刻注意防范，一旦松懈，敌人将有机可乘。

(6) 发现敌人的运输机就消灭掉他们。

绑架战术在游戏中较常见，别忘了使用也别忘了防范。下面让我们来看看另一支奇兵。

三. 会飞的炸弹

空投炸弹不是导弹也不是核弹更不是用轰炸机轰炸。还记得在部队篇的特种攻击部队中介绍的两种以爆炸为武器的炸弹机械人 Roach 和 Invader 吗? 这是我所见的战术中最有趣的一个：造一个炸弹机械人，用运输机装载着它到达敌人基地上空，然后下达自毁命令。轰的一下，其威力可与核弹相比。

1. 实施

(1) 造一驾运输机,造一个高级兵工厂。

(2) 通过高级兵工厂生产一个炸弹机械人,并用运输机装载它。

(3) 利用你的侦察机找到敌人基地,确定攻击点和攻击路线。

(4) 将运输机派出去(用 shift 给它制定航路),在到达目标上空 5 秒前下达自毁命令。

2. 经验谈

(1) 有效的侦察是最重要的,你不但需要攻击目标而且你还需要一条安全的航路。

(2) 为"会飞的炸弹"护航,派一些战斗机吸引敌人的防空力量可以让它们安全到达攻击目标。

(3) 派出炸弹机群,效果会更好。尤其是让它们从不同的方向、路线向同一个目标发起进攻。

(4) 这同时也是一个不很贵的战术。运输机和炸弹机械人都很便宜。

(5) 这种战术不是万能的,当对手造起了强大的防空体系之后还是少用为妙。

(6) 你也可以将炸弹机械人装载在航空母舰上,它们能轻易地将敌人的整支舰队打垮。

(7) 最要小心的是:不是只有你一个人会这种战术!

3. 防御

要防守这种战术并不难。

(1) 建立很好的雷达探测系统。

(2) 在你的基地周围建立强大的防空体系。

(3) 派几驾战斗机在基地周围巡逻。

(4) 最好的防守当然是进攻,既然他在造这些炸弹那就去找到它们并在对手的基地中消灭它们,将他炸回铁器时代当然,我们没在玩《帝国时代》。

四. 溜边

在 TA 中空中攻击的难度相当大,主要因为游戏中提供的完善的防守武器。不过,百密一疏,这里就有一个漏洞可钻。游戏在处理地图方面有着极为特别的方式:飞机可以飞的区域大于你所看到的地图画面!这意味着你可以让你的飞机绕着整个地图飞行而不被你的对手发现。这其实是 TA 的一大特色,它为我们留下了许多可乘之机。其中一个就是"溜边",通常我用它来进行"绑架"行动或者派出"会飞的炸弹"。

你只需要命令你的飞机一直沿着地图的边缘飞行,你的这支飞行部队就会在地图上消失,连雷达也难以探测到它们。由于大多数玩家不会在靠近地图边缘的一边建立强大的防守力量,所以你可以通过这个漏洞实施各种奇兵战术或各种战略性进攻。

实战经验:

1. 在从这里发起进攻之前要仔细侦察,看看敌人是否防守严密。

2. 如果对手在他背后留了一个很大的漏洞,先运一些反雷达部队来,然后悄悄地聚集兵力。当他发现这群不速之客的时候也已经晚了。

3. 如果对手在这边建立了强大的防守,就要先派一支空中反雷达部队来了。

防守经验:

1. 在靠近地图边缘侧建立强大的空中防守,你会发现这是很值得的。

2. 不给敌人以着陆的地方。在地图边缘造满建筑物,这样敌人就无法空运部队到你的后方来了。

3. 在地图边缘建立一些防空力量,它们会攻击在地图以外飞行的飞机的。

4. 记住:你的背后不是无法攻击的,尤其是当你的基地末紧靠地图边缘时。一定要在基地背后建立强大的防守,否则当你发现 20 个 can 机械人被空降在你后方时就来不及了。

看来,游戏的设计者可是特地为我们留了不少空子呢!

五. 孤胆英雄

这回又是你的指挥官显示它的实力的时候了。这次,你的指挥官将发挥它的隐身能力,在没有任何保护的情况下独自在敌人的基地中漫步。当然不是为了呼吸一口新鲜空气,它是去为你的超远距离大炮和核弹及其它空中攻击部队指明攻击方向的。不过,指挥官在隐身行动时每秒要消耗 1000 单位能量,要注意提供足够的能量,否则被敌人方向可就没得救啦。

经验:

1. 指挥官的孤军深入最好的配合是超远距离大炮和核弹。

2. 即使处于隐身状态,你的指挥官仍有可能被敌人方向。将他置于敌人的建筑物旁边,这时它会从雷达上消失。

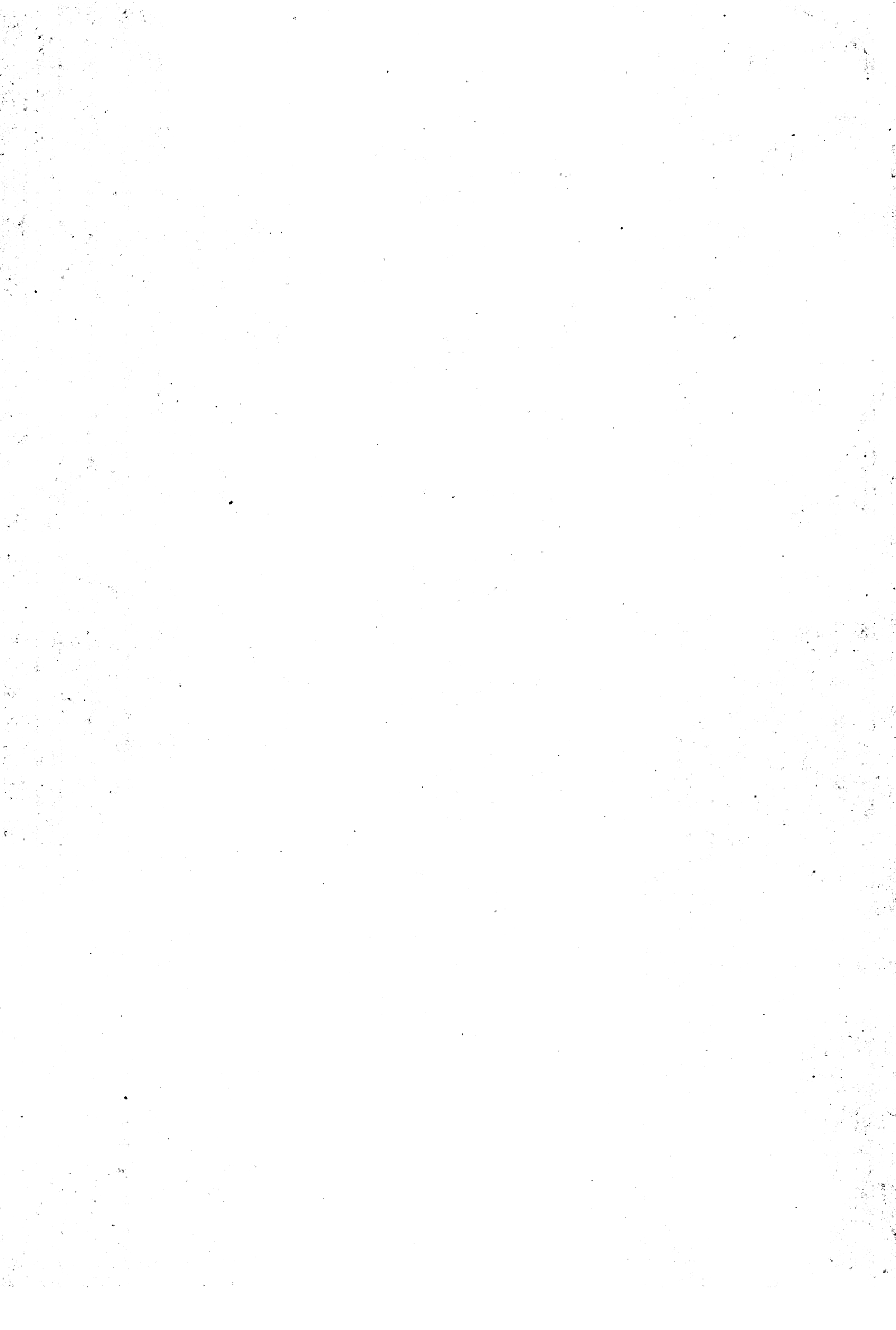
3. 要记住将指挥官的开火选项设为"Hold Fire",否则当它象敌人的目标移动时它会开火攻击,也就暴露了它自己的目标。把你的想象力发挥出来,这样,你才会体会到这个游戏的精彩之处。

《横扫千军》网络对战之完全手册到此结束。但,战争还刚刚开始......





（三）游戏秘技



A-10 Cuba(A-10 古巴)

1. 在控制中选择"invincible aircraft",然后按"CTRL+TAB"将会增加 500 尺高度.

2. 在飞行时按"+,s"会进入缓慢模式.

3. 在岛中心时,不要按"+,x",你能够按以下键移动,连续按 8:向前,按 2:向后,按 6:向左,按 4:向右,按 7:上升,按 8:下降.

4. 攻击大炮后,透过墙上的洞你能够看见哈瓦那的棒球场.

Abe's Oddysee

在主菜单中,按以下顺序键入:

按住 SHIFT 键,依次按上、左、右、左、右、左、右就可观看 MOVIE 了。

按住 SHIFT 键,依次按下、右、左就可以选关。

ABUSE

GOD 模式

用编辑进入游戏并确定光标在窗口中,然后同时按住 SHIFT 和 Z 键,再按住 TAB 开始游戏

Aces of Pacific

在执行任务前把 roster. dat 文件备份,当你在任务中死去,把备份文件恢复
就可以顺利完成任务.

Aces of the Great War

在执行任务前把 pilots. dat 文件备份,当你在任务中死去,把备份文件恢复就可以顺利完成任务.

Aces Over Europe

在游戏时输入:

BATAT: 能量加满

DADS: ammor 加满

QUARTS: 隐形

Achtung Spitfire!

Cheat:

在启动游戏时加入"-cool"的参数,进入后你就会发现有无限的生命了。

Actua Soccer(真实足球)

在游戏开始时输入"SOCCER -01142475549),可以得到一支强队

Age of Empires: 帝国时代(测试版)

按 CTAL-N 开始新游戏,然后进入单人游戏的任务 MODE:

然后按以下键:

CTAL-Q:快速建造

CTAL-W:木材 1000 单位

CTAL-G:钱 1000 单位

CTAL-F:食物 1000 单位

CTAL-S:石料 1000 单位

Age of Empires: 帝国时代

按 enter 再输入

big bertha - 投石车力量变强

big daddy - 得到赛车

coinage - 1000 金

diediedie - 敌全灭

flying dutchman - 得战舰,可上陆地

gaia - 魔法师力量变强

home run - 过关

medusa - 农民被杀后变骑士,再被杀变投石车

no fog - 雾效果取消

reveal map - 全地图

steroids - 加速

pepperoni pizza - 1000 食物

photonman - 可以得到一个手持激光武器的人

quarry - 1000 石头

woodstock - 1000 木材

Air Supremacy(空中霸权)

过关密码:

1944 : scramble

1991 : staccato

2150 : equanimity

Alien Logic

以 alien/j 为命令启动游戏,按住 HOME 键激活作弊模式,在游戏中按以下键可得

b: 穿墙

c: 呼叫作弊菜单

h: 自杀

i: 全地图

l: 跳跃

m: 夜视

o: 无敌

r: 生命值全满

Alien Trilogy

1. 在游戏中跌落深坑之类的地方时在密码窗中快速键入"EVNKYGIBBON"就不会死，所以就不用从新开始游戏。

2. 有密码窗时的秘技

FISHINGFORGVNS 所有武器

3. 这个游戏的秘技是需要在密码窗中键入的，但在完全版中是没有密码窗的，下面就给出不用密码窗就可以使用的秘技，在游戏过程中按

COMEANDHAVEAGO 所有武器

IFYOUTHINKYOUAREHADENOUGH 无限子弹

NADIAPOPOV## 跳级（##表示从1到34级可选择）

4. 选择模式时键入的秘技

FILLMYPOCKITS 无限子弹

FLYTO## 跳级(##表示从0到34级可选择)

Alone in the Dark

1. 用PCTools5.0之类的16进制编辑器编辑存档，如：SAVE0.ITD，寻找字节19856(油灯燃料)，19882(来福枪子弹)，20024(生命值)，然后把它们改为255(16进制的FF)。

2. 把进度存在第一个档案中，在INDARK目录中，输入以下命令就可以加满生命值等东西

DEBUG

-N SAVE0.IDT

-L

-E 4E91 FF

-E 4EAA FF

-E 4E90 FF

-W

-Q

ANDRETTI RACING

特别车辆：在登记新人时键入以下名字…

CHAO BROS - 得到 Indy cars

PEACEFUL OCEAN - 得到 Stock cars

Angel Devoid: Face Of The Enemy

显示发展状况

越狱后，走到地区中最后的升降机处(那里有四个门的走廊)，进入升降机后输入666

Arcade America

在游戏中按ESC，输入"7th?"，回车后有人说cool就表示作弊成功，?即以下字串：

a. ilovejoey: 50点生命

b. goldengun: 500粒子弹

c. omnijoey: 无敌

d. urhopeless: 得到特殊物品

e. fatboycantjump: 飞行模式

f. gimmetime: 时间增加

makeawish: 10点额外生命

gimmeammo: 10粒额外子弹

Arcade Fruit Machine(水果机)

最大Nudge：完成"CASHnGRAB"后，试一试"NUDGEPOT"，按住Z键直到"ONE"符号发光，再按住X键后放开Z键，反复做后可以得到10个nudge，这种方法在Money Ladder中也可以。

Area 51

想得到255条生命，255生命点数和255继续游戏吗?去DOS下在area 51的目录下：

debug options.sav

E 124 FF

E 128 FF

E 12C FF

E 130 FF

W

Q

Arkanoid

按住空格键不放，再输入：

C: 依附

D: 分裂

DSIMAGIC: 可以暂停游戏

E: 裂开三块

L: 变大

P: 给你激光

S: 生命延长

Armored Fist 2

以下秘技只使用于1.03版本，而且不能在多人游戏中使用，在任务开始后，键入：

CTRL + F12 显示战场地图。

ALT + SHIFT + R 弹药总数装满。

ALT + SHIFT + D 修复所有伤害。

ALT + SHIFT + I 所有坦克无敌。

Armored Fist(铁拳)

在游戏中按住 backspace 键(后退键),输入 kyle,损害修复,弹药再装和加满燃料选项将会出现在主菜单中.

Armored Fist 2(铁拳 2)

在游戏中按住 backspace 键,输入 kyle,将会给你所有武器,燃料并复完。

Army Men

密码:Succumb - - 马上输掉

Triumph - - 马上赢

Aeroballistics - - 得到全空中支援

Invulnerable - - 士兵无敌

Paralysis - - 放置大头针???

Telekinetic - - 把士兵传送到任何地方

Plethora - - 弹药补完

Occultation - - 隐秘模式

Kahuna - - 无敌模式

Astro Marine Corps(Astro 舰队)

跳关密码

2 - NOSTROMO

4 - DISCO VERY

6 - ENTERPRISE

8 - DAGOBAH

10 - REPLICANT

12 - KRULL

14 - METROPOLIS

ATF(Advanced Tactical Fighter)

在主屏幕出现时按下右边的 Alt + Shift + Ctrl 就可以用每一架飞机和编辑每一个任务。

A - Train(A 列车)

1. 选择一个样本城市进入游戏,存档,退出游戏;再进入后取档就会得到一个真实的城市。

2. 按住 CTRL 和 ALT,输入" cheater - cheater-wimp. Easy",当一幅奇怪的图像出现后,再按住 CTRL 和 ALT,输入" bellybutton",可以得到许多现金和补给(由仓库的存贮容量决定).

AV - 8B Harrier Assault plane

(1)LBM 格式的文件其实是背景图.

(2)在 DG 目录下把 AV - 8B 改名为 AV8B. BAK,接着把 TRUCK 改为 AV - 8B,你就能驾驶卡车了上天了.

Baldies(光头乐园)

千个光头

在游戏中按下 [F8] 键就可以制造上千个光头.

隐藏关卡

1. 在第四关以后,建立一个实验室,而且最好盖在海边;

2. 将游戏速度调到最慢;

3. 把绵羊丢入海中,这时海中会有海豚跳起,抓十只海豚丢到实验室中;

4. 过关;

5. 接着就会发现第一、二关会变成隐藏关.

DUKE NUKEM:

grand canyon = 球障碍开启/关闭

last legs = 设置最后一球

morlock = 时间增加

eloi = 时间减少

pitchfork = 增加分数

whodunnit = 得到一个特殊的物品

bucket = 突袭

couch potato = 视频模式

freakshow = 得到一个特别的球

gatekeeper = 所有钥匙

meat market = 拾获物品

t - minus 1 = 游戏难度变为"Come get some"级

t - minus 2 = 无敌

t - minus 3 = 发光

t - minus 4 = 空间模式

t - minus 5 = 婴儿模式

t - minus 6 = 变强壮

t - minus 7 = 最终模式

triplets = 得到 3 个球

warp core = 得到强力球

FIRESTORM:

grand canyon = 球障碍开启/关闭

last legs = 设置最后一球

morlock = 时间增加

eloi = 时间减少
pitchfork = 分数增加
whodunnit = 得到一个特殊物品
bucket = 突袭
couch potato = 视频模式
evil twin = 得到 2 个球
freakshow = 得到一个特别的球
road rage = 被汽车追赶
t - minus 1 = 倒计时
t - minus 2 = 混乱的高速公路
t - minus 3 = 炸弹恐吓
t - minus 4 = 水模式
t - minus 5 = 机场模式
t - minus 6 = 地道警报
t - minus 7 = 纵火攻击
t - minus 8 = 大爆炸
triplets = 得到 3 个球
warp core = 得到强力球

Barbarian:

grand canyon = 球障碍开启/关闭
last legs = 设置最后一球
morlock = 时间增加
eloi = 时间减少
pitchfork = 分数增加
whodunnit = 上帝的礼物
bucket = 死亡缓助
couch potato = 视频模式
freakshow = 得到一个特别的球
dry = 地内模式
cool = 空中模式
hot = 火模式
wet = 水模式
yorick = 通道模式
new york = 根据地准备好
t - minus 1 = 钻石模式
t - minus 2 = 蓝宝石模式
t - minus 3 = 红宝石模式
t - minus 4 = 猫眼石模式
t - minus 5 = 翡翠模式
t - minus 6 = 刀刃模式
triplets = 得到 3 个球
warp core = 得到强力球

Mutation:

grand canyon = 球障碍开启/关闭
last legs = 设置最后一球
morlock = 时间增加
eloi = 时间减少
pitchfork = 分数增加
whodunnit = 得到特殊物品
bucket = 突袭
couch potato = 视频模式
evil twin = 得到 2 个球
freakshow = 得到一个特别的球
popcorn = 超级攻击
toadstool = 中毒
t - minus 1 = 警报
t - minus 2 = 原子攻击
t - minus 3 = 饲养
t - minus 4 = 高电压
t - minus 5 = 辐射
t - minus 6 = 突变
t - minus 7 = 突爆
triplets = 得到 3 个球
warp core = 得到强力球

Battleground 3：Waterloo（战场 3：惨败）

单人模式秘技

first ghost gamma marss eagle metan foton polar tiger
snake donnn vesta
oxxid demon giant europ

多人模式秘技

conra phase exoty mount fight rusty fifth vesuv magic
valey testy terra
slave never river storm

Battlespire

得到大量金钱

按"Create a new character"，按"Magic items"，尽量买多些魔法，存档时选"Cancel"，选"Yes"，再按一次"Create a new character"，按"Equipments"，你将会发现卖魔法的价格比买时更高，选"deselect"，再把魔法卖出

. Battle Squadron（空战）在游戏中输入 electronic 将会显示作弊菜单在游戏中输入 castor 后，得到所有武器 Battlezone。

在游戏进行的时候：按住 SHIFT + CRTL 然后键入：

BZTNT – 弹药无限
BZBODY – 护盾无限
BZFREE – pilots 也无限
BZRADAR – 展示全地图

Beasts And Bumpkins(野兽和乡巴佬)

输入 kneelbeforeme 打开作弊模式,然后按以下键
0103 : 小乡巴佬
ctrl + f6 : 全地图
f1 : 作用未知.
g : 无限金钱

Birthright

按住 F3 输入
SYNCASH – 得到钱
SYNADV – 过关
Blood 0。91 版的秘技
先按"T"键,然后按
ammo 加弹药
amor 全装甲
boom 火伤
burn ?
clip 穿墙
go 跳关
god 无敌
guns 所有武器
health 加生命
high 酒模式
inviso 部分看不见
kevorkian 自杀
keys 所有钥匙
map 地图
rate 组成
toys 大部分不工作的项目
woo 双重武器

Blood 1.0 版:

bunz 加满武器,弹药和无限双重武器
calgon 跳关
capinmyass 无敌模式开
cheesehead ?
clarice 得到 100 点生命
cousteau 得到 200 点生命
edmark ?
eva galli 穿墙
funky 鞋子能力加强
fork broussard weird 酒模式
frankenstein ?
gatekeeper ?
griswold 全装甲
goonies 全地图
hongkong 所有武器和加满弹药(无限)
i wanna be like kevin 无敌模式
idaho 加满弹药(有限)
jojo 酒模式
keymaster 所有钥匙
kevorkian 自杀
krueger 无惧
lara croft 所有武器和加满弹药(无限)
lieberman ?
mariol calgon 跳关
mcgee 无惧
mpkfa 无敌
montana 所有的详细说明
nocapinmyass 无敌模式关
onering 隐形(限时)
rate 组成
satchel 所有物品
spielberg 跳关
spork 200 点生命
sterno ?
tequila 双重武器
voorhees 无敌
? 表示这个秘技不太清楚有什么用。

Blood Omen: Legacy of Kain(血魔传奇)

在游戏过程中按以下键
左、右、攻击、吸血、上、下、右、左 : 查看黑暗日记
右、右、攻击、吸血、上下、右左 : 魔力加满
上、右、攻击、吸血、上、下、右、左 : 生命值加满

Castle Infinity

按着 [Ctrl] 和跳,当下面有房间的时候就可以穿过地板到下面了。

Catfight

在选择画面:
同时按下 A, D, T, W ,这样你就能直接到达

"Shinma".

Championship Manager 2

以"e. g. England – Terry Venables"为名字管理一支国际队你会有惊喜发现

Chaos Overlords(乱世君主)

以下列字母作为你的名字,将会得到

smghubble: 看到所有人

smgkickass: 五个土地

smgmild: 取回租金

Chasm Demo

使用 BACKSPACE 加 TAB 键来打开秘技:

CHOJIN 上帝模式

WEAPON 得到所有武器和弹药

AMMO 得到所有弹药

ARMOR 200% 装甲

INVISIBLE 消失 2 分钟

FULLMAP 全地图

KILL 干掉所有碍眼的家伙

Civilization2(文明 2):

按住"Shift "键,再按"1 ,2 ,3 ,4 ,5 ,6 ,7 ,8 ,9 ,t ",在任何地方都可以看到全地图。

经验:

1. 在开始时尽量派人不侦察,以后就可以看到附近有什么,因为当大家都发展到一定程度时再去侦察就比较困难。

2. 如果造了 Leonardo 的工厂,就可能在外出时升级超过原来升级可以达到的水平。在一些战士去建筑物时还会把建筑物的防御力提升。

3. 如果产品在切换单位或改善生产时被制造出来,它只有一半的防御力。所以在生产前必须知道自己是否有足够的时间和钱。

4. 如果改变了一些 TXT 文件,它会警告你改变会对玩家有影响,你不用管它。

5. 在所有的政府制度中封建制和民主制是最好的。因为你可以得到更多的贸易和税收,你还可以建立 10 个没有刑罚和有足够食物的城市。

6. 在每一个东西上都建 airbase ,

如果建在 Framland 上你可以得到一些植物和草地。

如果建在 Hill 上你可以得到 2 个食物和 1 点防御。

如果建在 Mountain 上你可以得到 1 个食物和 1 点防御。

如果建在 railroad 上你必须建在路上,否则用"GOTO "命令时会产生错误。

灌溉一个已经建有 airbase 的地区,没有什么影响。

除非你计划建立空运单位,否则不要把 airbase 建在一个空的地区。

Close Combat(近距离作战):

ded or alive ded or alvie ded or alive 会使你更强壮和得到更多弹药 gunSorAmMoorMore 会使你得到更多士兵经验。

1. 在玩"campaign"时,当损失很大或差不多没时间了,你可能会得到原型的 M36 ,这可是一种先进的坦克。只有在这种情况下才可以使用它。

2 . 坦克对火枪兵的杀伤力很大

3 . Stuart 有高机动性,在其他兵种的掩护下,可以到敌后方攻击敌人。

4 . 在多人游戏中和对手说话:在游戏中按" ~ ",输入你想讲的话后再按回车键。

游戏的不足之处:在战斗前发布的命令不能完全被执行。

Comanche 3(卡曼奇 3)

在游戏中用 "R " 键激活电台,输入以下密码后按回车键

BAT9 :使用全球定位系统的武器

CAT9 :修复损伤

COWZ :使敌人不能动(三十秒)

DOG9 :弹药重新填满

RATZ :隐形(三十秒)

IPIG :使你能够超载武器

Comanche GOLD:

键入"R"键,然后输入密码:

PIGSOINK – 杀伤力最大

HARMONY – GPS Hellfire

6969 – 雇佣兵

X666 – 干掉队友

IMARAT – 看不见

IMACOW – 时间停止

LOADME – 装填弹药

FIXME - 修复装甲

Croc: Legend of the gobbos

在游戏中或在选择岛屏幕中输入以下密码

argolife: 无限生命

argoskip: 选择关数

Crusader No Regret(红色十字军 无悔)

先输入"JASSICA16 "然后按

h Hack 移动,按住"Shift "键不放,再键入你想移动到的物体的英文拼写

Ctrl + F7 可以看到物体的结构

Ctrl + F10 修改秘技,因为有些秘技会自己重新设置先输入"loosecannon16 ",然后按

F10 得到所有武器

Ctrl + F10 无敌

这些秘技有时可能不行,请多试几次。

超时空英雄传说 2 —— 北方密使

一、秘技进入方式:

1. 进入游戏后,在主选单中选择「系统设定」(或在游戏中进入),在系统设定中,同时按 Ctrl - Alt - O,画面最下方就会出现一个要求输入密码的画面,输入 UJGAME 即可.

二、进入作弊模式后

1)人物功能表 用鼠标指在人物身上,按下 Alt - V:

1. 生命力。
2. 法力点数。
3. 精力点数。
4. 魔力值。
5. 反应力。
6. 攻击力。
7. 防御力。
8. 剑术值。
9. 战技值。
10. 经验点数。
13. 各种法术及技能值。
14. 该人物的座标位置。
15. 取得特定物品 但须有物品 ID 码 。
17. 性别。
19. 关系值。

2)F10 功能表。

3. NoDead = on 时我方永远不死

6. Get Money 你想要多少钱, 打个数字就行了, 不过别太多.

8. Save Treasure Location 给一个文件名,会记下这一关的宝物位置。

10. Hard 游戏难度,1 最简单,5 最难。

3)新增人物(在空地上按下 Insert)。

1. 此人物所属阵营。
2. 兵种编码 ID。
3. 出现时的等级。
6. 出现时面对的方向。
7. 性别。

4)其它

1. 在任一人物上按下 Del 键可以杀死该人物。(但不要乱杀)

2. 同时按下 Alt + R, 我方所有人物都可以再度行动。 (鼠标须再动一下)

3. 在人物身上同时按 CTRL + A 键, 这个人物能暂时学会所有的魔法与招式(敌我皆可适用)也可以控制敌人.

4. 按下 Alt - B 或 Alt - C, 然后再移动一下鼠标,即可自动抓图,储存在本游戏的 SAVE 子目录下。

Dark Angael

在标题画面按以下键

shift - G - 增加名声, 无限弹药, 无限能量

shift - I - 得到所有东西

shift - P - 得到所有超级能量

Dark Earth

1. 打败 yong

以下是每个机关的数字.

(6, 6)(3, 3)(3, 5)(6, 7)(6, 4)(6, 2)(8, 4)(5, 8)(1, 5)(1, 7)(8, 3)(3, 7)

第一个数字是水平的, 第二个是垂直的, 这样做你并不需要使用物品就可以成功了.

2. 按 p, 输入 fortytwo, 回车, 正确时会出现" Easy Mode On", 再输入密码 ctrl + d - 复完

D - 把敌人生命值降为 1

3. 按 P 暂停, 输入以下密码并回车

baffe 大手模式

bigfoot 大脚模式

bighead 大头模式

dwarf 小人模式

muchbetter 复原

normal 正常模式

Dark Reign(黑暗王朝)

1. 得到和 plasma 坦克一样的 skirmish 坦克修改 \ darkreign \ dark \ deftxt \ units. txt, 搜索坦克的 freedom guard tank 设置, 找到 setstrength 一项, 把你的单位设为 500 左右, 另外的一些参数是关于价格和制造时间的. 同一目录下的 bulit. txt 是关于建筑物的参数, 请自己试试

2. 隐藏关 Death Blow
当你完成 12 关后, 在选关屏幕中按那个螺旋形的东西即可。

Deadlock 2

键入"Ctrl + F12",然后
PILE IT ON - 增加资源
Q40 - 研究所有项目
GREEBLIE - 完成当前研究项目
WALL2WALL - 人口数目最大
LEO - 显示敌人地区的资源和军队
BIGBRO - 显示部分区域
CHARISMA - 和电脑对手建立友好关系
S - MART - Skirineen 马上出现
SQUISH - 胜利
注意:以上秘技在" Campaign"模式里没有作用

Deer hunter(猎鹿)

在地图屏幕输入以下密码
dhbambi - 显示那里有鹿
dhdoeinheat - 引诱鹿到你前面
dhstealth - 鹿不能看见你
dhbuckdown - 即使你射击鹿它也不会跑掉

Desert Strike(沙漠攻击)

按 ESC, F1, 输入 waterfall, 再按 F1, ESC 可得无限武器, 燃料和装甲。

Destruction Derby 2

以 MACSrPOO(大写)作为你的名字,你就会得到所有的东西。但如果你这样做了, 电脑是会知道在作弊的,然后在作弊名单打上你的名字。

Die by the Sword (剑下亡魂)

在游戏过程中,按住 F1 不放後继续键入:
Mukor = 无敌模式
Dedly = 更换为强力武器
Golrg = Big Char
Btiny = Small Char
Silky - 敌人不会移动
Agrav - 改变重力
Lunar - 将重力改成月球重力
Peace - 直接杀害敌人
Funky - "Funky keys toggled" ???
在启动游戏,运行主程序文件 Die. exe 时加入参数 - god 即可进入 God 模式。

Duke Nukem 3D: Plutonium Pack(3D 毁灭公爵新版)

按住 D 键不放, 然后按 N 键, 击活作弊菜单, 再输入以下密码可得:
CASHMAN 扔钱(这是一条没什么用的秘技)
COSMO 给你无限的飞行装置能量
CORNHOLTO 无敌模式的开启与关闭, 并给你无限的飞行装置能量
HYPER 得到类固醇
ITEMS 给你所有的物品和钥匙卡
KROZ 无敌模式的开启与关闭, 并给你无限的飞行装置能量
RATE 显示机器的运行帧数
SCOTTY ?? 跳关, 第一个问号是事件, 第二个问号是关数
SKILL? 难度级数改变
STUFF 给你所有武器,钥匙和弹药
VIEW 第三人称视角开启
WEAPONS 和 STUFF 功能差不多,但没有物品

Dragon keeper(地下城守护者):

1. 在"TEMPLES"中让其它怪物死就可以得到以下怪物
① Bile Demon 需要一个 Spiders
② Dark Mistress 需要一个 spider,一人 beetle
③ Homed Reaper(双角怪物,能以低等级数打败其它高级怪物,威力非常强大)需要一个 Bile Demon ,一个 Dark Mistress 和一个 Troll(巨人)
④ Chicken Flamb(燃烧的小鸡)需要一个 Chicken
⑤ Chicken Surprise (能把所有的怪物变成小鸡)需要一个 Mistress ,两个 Bile Demons

2. 在游戏中附身到一只怪物上, 按回车, 可以打开怪物的法术和攻击, 再按 F12 可以开启秘技菜单, 然

后按 F11 使用

Give all creatures spells：给所有人法术

Give controlled creature spells：取得控制法术

Every thing is free：所有东西免费

Explore everywhere：可到达任何地方

Research all magic：调查所有法术

Research all rooms：调查所有的房间

3. 单机玩多人模式

用" - 1 player"作为参数启动游戏

如：keeper95 - 1 player

Easter Eggs

Annette egg：在你把保险证书给 annette 之前，按 Boning

cabin 外面走廊的左边第三个像的分叉处，选择其它后输入 unzip 。给了证书后，你就会发现她留下了许多钱。

Drew egg #1：在 pesky branch，选择其它，然后输入 push。branch 就会移开，显示出 drew 的属性。

Drew egg #2：在 drew 的大建筑物中用兴奋粉，然后击 Gigantic Erection 再喝了它。

Drew egg #3：在 Juggs 的音乐会后，返回休息的地方。

有一个地方可以爬上去，爬上去后走到西边的屏幕。击混合器，然后输入 feel，你将会得到一对 earplug 。当你再一次走到 Drew 时，你就不会听到她的要求，可以继续向下面看。

Jamie egg：当你进入舞厅时击 larry，选择其它，然后输入 dream 。你会马上看到 jamie 的梦。

Juggs egg：在实验室中，你会看到有一个海狸在书架上，点击它，选择其它，然后输入 milk 。当你再一次到 Juggs 的更衣室时，就会发现情况已经改变。

Victorian/Vicki egg：在你把 Victorian 改为 Vicki 后，她的显示器将会显示一些 Leisure Suit Larry 6 中的场面。按住 Ctrl 点击左边的男人。当 larry 得到她想要的东西后，你将会看到 Vicki 的一些情况。

Eradicator

\amobject：所有东西都会工作并且得到全地图

\fushipi：无敌

\guns：不能得到弹药，但能得到所有武器

\tunnel：穿墙模式开启

\xmas 增加物品，但不能在"buu"中用

Excalibur 2555 AD

在游戏过程中按下 ESC 停止，按住 F12 不放和按下：

上箭头 1 次和左箭头 7 次：生命全满。

上箭头 2 次和左箭头 2 次：武器全满。

LRLURUUU - 跳关

UURRUUUU - 开所有的门（除了你所在的房间）

UUULLLLL - 生命全满

UULLRRLL - 最大的剑气能量

接着松手，使密技开启。

Exhumed（发掘）

lobocop：所有武器

lobodeity：无敌

loboswag：所有物品回复

lobopick：所有钥匙

F-16 Falcon 3.0（F-16 猎鹰）

看时间：[Shift] + T

向下望：[Shift] + U.

Auto - level：[Ctrl] + [Alt] + 5

跳到特定场所：P + [Tab] + T，然后按下场所的代码，按下回车。

Debug 模式：P + [Tab] + D 开启 debug 模式，

第一行：不知道有何作用，

第二行：相配之衣物，等级，速度

等三行：流畅度．

侦察镜头：

按下 P + [Tab]．

作用键：

增加速度：plus

视角加大　[Page Up]

视角减少　[Page Down]

向右旋转　[F3]

向左旋转　[F4]

上下旋转　[Shift]

返回正常模式：~

F22 Lightning 2

同时按 Ctrl，Alt，Shift，Home 可无敌

同时按 Ctrl，Alt，Shift，Ins 可补给

F22 Raptor

按 T 后，输入

i'll be back － 加弹药

it's not my fault － 过关

never tell me the odds － 不会受伤

there can be only one － 无敌

we can rebuild him － 复原

3. F/A－18 Hornet 3.0（F/A－18 大黄蜂）

得到原子武器：

在屏幕顶端进入装备菜单并以"empty"作为一个记录，再去掉这些记录中与飞行有关东西，再点击 right-most 的右边（在格子的外面），一个" X" 就会出现，在 b－57 中二和八记录的位置中点击一下．

FIFA 98

1. 在 player edit 中将以下字母作为任一球员名字

dohdohdoh － 足球无规律路线

eac rocks － 大头队员

johnny atomic － 速度加快

xplay － 随机时持球方全体摔倒

秘技输入后当出现对话框时按 save change，在游戏中按 F5 键呼叫菜单

2. 进球后不断按以下键，可以听到不同的声音

A － 号声

D － 大鼓声

S － 人群欢呼

W － 鼓声

FIFA 足球经理人

当观看一场比赛时，按 alt＋F4 就可以令比赛完结、当自己的队伍先入一球，就赢了。

Flight Unlimited 2（无限飞行 2）

显示任务范围：

按下［Shift］＋［Alt］＋ A.

Forsaken 劫后余生

在菜单画面：

BUBBLES －开启秘技

IAMZEUS －无敌模式开/关（包括无敌，全武器：有两种不知的新武器和无限弹药等等）

FULLMONTY － 关卡选择开/关

TITSOOT － 不明有何特殊作用

JIMBEAM － ？

LUMBERJACK － ？

Fury3

在游戏中输入

FRAMEIT － 显示帧数

ICUNOMO － 隐形 30 秒

IMTUFFF － 无敌 30 秒

JUMPNIT － 跳到下一关

PACKIN1 － 加满 Servo Laser 的弹药

PACKIN2 － 加满 Isokenetic Gun 的弹药

PACKIN3 － 加满 Raip Laser 的弹药

PACKIN4 － 加满 DOM 的弹药

PACKIN5 － 加满 Viper 的弹药

PACKIN6 － 加满 Baryon 的弹药

PACKIN7 － 加满 Superbomb 的弹药

SSMOKIN － 加速

STPNSHP － 切换到盘旋模式（按住 CTRL 盘旋）

TRYMEON － 无敌

TUFENUF － 防护复完

URDUSTD － 减速

WORMITx － 跳到 x 关

Geekwad Games

通行密码：

WEIRD

DWEEB

CYBER

WACKY

GOOFY

EERIE

INANE

DENSE

MORON

WITTY

SILLY

KOOKY

IDIOT

DUNCE

CLOWN

COMIC

JOKER

G－nome

先按 Ctrl ＋ F1，对话框打开后按

A Mere Fart － ???

A Scramble On - ???

Brass Clue：击活 Amunition 键

Chaste Coed：播过场动画

Homy Elk Leer：雷达最在范围

Had A Nude On：无敌

Half Libel：在你选择时可以用"Ctrl + b"这个功能键．

Horny Elk Leer：在雷达上显示所有目标

Mother Mourn Us：

O'Sarge - ???

Range Goes Gory：不死以及其它一些秘技

Redtop Trod：可以从任务菜单中选择所有的单人任务

Rotted Drop：摧毁目标

Swiss Throat - ???

注：当输入正确时电脑会发出一个响声提示你．???表示功能未明

G - Police

在主选单输入

BENIHILL - 换车

DOOBIES - 无际防护＊

MRTICKY - 无限武器＊

PANTALON - 隐藏关(在训练画面)

STATTOE - 游戏信息

SUPACAM - 攻击敌人

WOOWOO - 警笛声

注意：在有＊的密码打开的状态下是无法过关的

Grand Theft Auto(飞天神偷)

在字符选择窗口．按住 del 键再输入

6031769：无限生命

buckfast：按右边小键盘的＊键将会使你得到所有武器

callmenigel：？（用处不清楚，如果知道请写信给0start）

hate machine：价值点数上升

iamgarypenn：？

iamnotgarypenn：？

iamthelaw：没有警察

itcouldbeyou：给你 999999999 点

itsgallus：得到所有等级

itstantrum：无限生命

porkcharsui：测试模式

nineinarow：得到所有等级

super well：得到所有等级

stevesmates：没有警察

suckmyrocket：所有武器．装甲和保释卡

Gridrunner

在这个游戏中，键盘设置对于你来说是很重要的。如果做得好，即使动作慢也能超过其他人。

对付电脑的一种方法是，它做什么你就做什么，攻击他后再做不同的东西。

有一种方法，无论是对人或电脑都有效。如果他们经常跟着你的动作，即你做什么他就什么，设法让他们排成一直线，这就成为一个圈套。

输入密码可以得到以下东西

Ash：3049463469

Aquar II：3972503181

Aquar IV：3738142412

Circe：4073571036

Ferrinar：3806015086

Forge：2547901022

Fortress：2782261791

Glacia：2579585725

Hexol：3234189981

Iris：4241586751

Lair：3503504943

Nimbus：2278231788

Trepidaria：3151996494

Virion：3470355070

Harvester

下面的秘技输入的时机要看具体情况而定

BOSTON STRANGLER：跳到 2 级

BRUCE：无敌

CHARLES MANSON：跳到最后 3 级

DUSTIN：跳跃

HELTER SKELTER：跳到 3 级

NICK：最大受击点数

MURDERER：得到很重要的武器

SON OF SAM：得到很多有用的东西

Heavy Gear

按住 ctrl + shift + alt 后输入 checkmaterin2 可过关，但不能得分。

Helicops

1. 推荐设置"Tinker with the choppers and the pilots" 对于完成某些任务来说并不是最好的，有时用"sacrificeguns for rockets "也不错。

2. 当你有其它更重要物品要拿时，不要从 firefight 中拿吸管。因为这个游戏中敌人的 AI 较高，他们会引诱你，如果你太贪心的话，就容易上当。应当记住你的任务，并尽快完成它。

3. 在确定敌人死之前不要停火。

火狐狸

过关密码

1. 0531
2. 1200
3. 3410
4. 0123
5. 5013
6. 4231
7. 2351

幻想时空

修改时间：

按顺序键入 F11、F8、F7、F6、F5 後，再按 ENTER 键，再按数字区的" - "键或" + "键，你就可以随意修改游戏的日期喽(^o^)!

不论你使用任何主角进行游戏，只要你进入沙漠中的黑塔中，在桶中找到秩序的沙漏。这样就算你被打败了秩序的沙漏就会闪闪发光，然后可以复活了。当魔女得到死神之书后，去沙漠中的黑塔见死神，死神会加入．

Incoming

按着"SHIFT"不放：

WIREWEWAITING －关闭 textures
WHATSTHEPOINT － 作用?
SOLIDASAROCK － 无敌
FLATBROKE － 关闭阴影
GOURAUD － 显示 Gouraud 阴影
OLDMACDONALD － 保护农场里的牛牛！！！??
FLYMETOTHEMOON － 在月球上赛跑
HAVEALL － 得到所有
SUPERDAISY － 一枪就干掉敌人
SUPERSHOOT － 同上
INVUNERABILITY － 无敌
INITELIVES －同上
INFINITEWEAPONS － 武器无限
MASTEROFTHEUNIVERSE － Atleast textures 开/关

CHEATKEYS
F2 Easy Shoot
F3 无敌
F4 无限生命
F5 无限武器
F6 Smart 炸弹
F7 退出
F8 记录以下地点位置
F9 读取存储地点位置
F10 Frame 开关
F11 重新开始

Incubation

最后的 BOSS 是一个非常大的蜘蛛，用模式 2 中的激光和其它重武器在它的背后攻击就可以轻易地杀掉它在主屏幕(即城市地图画面)输入：

ix1 － 全显示
ix2 － 增加 10 点 SKILL 值
ix3 － Equipment 值 500
ix4 － 跳关

Independence Day(独立日)

在游戏主菜单选择 options，以 RADARMY 作为名字后选 End，在 option 在选 exit 退回主菜单，按 CTRL + 右 SHIFT + 8 就可以进入无敌状态

Inferno(地狱战机)

在机舱内按住右 SHIFT，再输入 LOLIFE，当仪器表下面出现 CHEAT ENABLE 时战机变为无敌，武器无限．用 ALT + P 暂停后，按 1 ~ 7 可以得到相应的武器

IN PUIRSUIT OF GREED

在游戏中输入以下密码

ALLAHMODE － 无敌
BEAVIS － 过关
BELFAST － 敌全灭
GULLIVER － 缩小敌人
KMFDM － 弹药加满
OMNI － 得到所有卡片
RAVEN － 能量加满

Jazz Jackrabbit 2（光速兔崽子二）

在游戏过程中，直接输入（只有单人模式有效）：

jjgod　无敌模式
jjinv　无敌模式
jjguns　取得所有武器
jjammo　弹药全满
jjrush　Sugar rush
jjfly　拥有 Helicopter ears，再一次拥有 hoverboard
jjk　自爆
jjshield　能量护盾
jjnext　跳关
jjlight　Fully light level
jjbird　出现协助过关的 Bird 助手
jjcoins　获得金币
jjgems　获得宝石
jjending　回到主画面
jjq　结束游戏回到桌面
jjmorph　变身成 Spaz，再一次变成 Bird，再一次变成 Frog，第四次变回 Jazz

将星录

提高部下忠诚度的方法：

尽可能取得许多许多的官位，然后赏赐武将，再选择官位。从最小的官位逐步加到大官位，一定要一阶一阶加上去。当加到比大名的官位小一阶时，再将官位移走。按「确定」就可以了，你会发现忠诚度提高了！

Jedi Knight: Mystery Of The Sith 在游戏进行中按"T"键，输入以下密码，然后再按回车激活：

boinga 1 －打开 God mode
boinga 0 －关闭 God mode
iamagod －Uber－jedi？
diediedie －得到全部武器
gimmestuff －全目录
cartograph －展示地图
gameover －等级上升
statuesque 1 －冻结敌人行动
statuesque 0 －取消冻结敌人行动
trainme －神力等级上升
freebird －飞行模式
trixie －恢复魔力
gospeedgo 1 －打开缓慢模式
gospeedgo 0 －关闭缓慢模式
freebird －飞
quickzap －空间转移

Joint Strike Fighter

在驾驶选择窗口中同时按 CTRL＋右 CTRL＋ENTER，就可以使用所有飞机

在游戏中按以下键

ctrl＋T＋U －加速
ctrl＋C＋O －取得当前战役的胜利
ctrl＋G＋O －当前战役失败
ctrl＋G＋U －得到导弹
ctrl＋s －烟幕变色
ctrl＋ctrl＋s －屏幕捉图

Jurassic War（侏罗纪圣战）

在游戏中按 ENTER，再输入

food：得到 5000 食物
next：跳关

Katharsis

过关密码：

1－1：BEE
1－2：SHIELD
1－3：WHIRLWIND
1－4：ELECTRICITY
2－1：BOMBSHELL
2－2：BORER
2－3：SWITCH
2－4：HEAT
3－1：LEVIATHAN
3－2：RAINBOW
3－3：SPRINGER
3－4：BAD DREAM
4－1：ANTENNAE
4－2：SLEDGEHAMMER
4－3：CAVITY
4－4：BULLET RAIN
5－1：GIANTS
5－2：PRIME TEAM
5－3：XL SHIPS
5－4：BLOOD BATH

KKND（绝地风暴）

安装游戏后，你可以看到一些文件（如：edit），修改它们你就可以用一元制造武器，并且有 9999 的时速．

KKND & KKND Xtreme

Save Game Oil Cheat

用16进制编辑器编辑存档文件，

1. 在Survivors级的第一行中你能看到类似下面的东西

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

把它们改为

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000

你将会三千二百万油

2. 在Mutants级中你能看到

000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

把它们改为

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

将会给你负数的油，你永远也用不完那么多．

Koala Lumpur

得到dingo

在书架的中会见到一个盖子，在里面可以得到一本书，书中有钥匙，坐升降机去到实验室，用钥匙打开门，开灯后，你会发现房间内有内衣，拿起那件有骨骼图案的黄衬衫，在计算机中就可以看到dingo，密码是pungent或steamer，通过后你可以看见一个密码翻译器，选择那个正无穷符号的，输入pememez，再按??->!!形的按钮，就会变为bananas

KROZ

按！或X(视乎游戏版本)，激活作弊功能，键入：

SHIFT+9，左：跳关

SHIFT+0：得到物品

L. A. BLASTER

使用下列参数启动游戏，得相应效果。

容易模式(没有游客)：/CRYOEASY

容易模式(没有MUTANTS)：/CRYOEASY2

上帝模式：/CRYOGOD

99点：/CRYORED

选择级别：/CRYOSM

喷火器：/CRYOMAD

OD车：/CRYOOD

海浪：/CRYOSZ

迷你车：/CRYOSTEVIETOUR

图形概念：/CRYOBLUR

东京番外地(last bronx)

在选择人物画面按13下"START"键，并在倒计时还剩13秒时按下"PUNCH"键，这样选择的角色在出战时会手持奇怪的武器。

LITTLE BIG ADVENTURE 2

在游戏中按ESC后输入以下密码

GOLD - 50个硬币

FULL - 加满能量和魔力

LIFE - 加满能量

MAGIC - 加满魔力

SPEED - 显示帧数

Loadstar

在游戏中输入以下密码(有时可能要按停止)

XYZZYMMMM - 让你到达本关的BOSS处

BAMBAMBAM - 武器加速

LONGBOW 2(长弓2)

在credits中输入TWANNASEE，在最后将会出现一个新的选择．

Lords of the Realm

先节约金钱，除日常维护外不要做任何事，当你有35000元以上时，向商人买入你想要的东西，但必须花费多于35000元，这样就能买任何东西同时金钱又在增加．

Lords of the Realm II

用16进制编辑器把.sav文件中以下地址的数据改为FF可得到1千多万东西

金

14B80

14B81

14B82

铁

14B88

14B89

石

14B90

14B91

木

14B98

14B99



弩

14BA8

14BA9

杖

14BAC

14BAD

剑

14BB0

14BB1

矛

14BB4

14BB5

弓

14BB8

14BB9

装甲

14BBC

14BBD

Lords of Magic（魔法大帝）

按下"CNTL + \",然后键入:

"Jackpot":200 单位金,水晶和 ale。

"Marathon"给予选择队伍 1000 点活动点数。

"Puff":送你一条龙。

"Hocuspocus"提供选择单位所有的法术和 1000 点魔法值。

Legend of the Gobbes

在游戏进行中或在地区选择菜单中输入以下秘码:

LLLLDRRLLDRDLUR – All secrets, warp to last level

ARGOLIFE – 无限生命

ARGOSKIP – 选关

Lost Vikings 2: Norse By Norse West（失落的维京人 2）

GHST　无敌

W4RP　去你到达过的任何地方

CR3D　Credits

跳关密码

NTRO　1

1STS　2

2NDS　3

TRSH　4

SW1M　5

W0LF　6

BR4T　7

K4RN　8

B0MB　9

WZRD　10

BLKS　11

TLPT　12

GYSR　13

B3SV　14

R3T0　15

DRNK　16

Y0VR　17

0V4L　18

T1N3　19

D4RK　20

H4RD　21

HRDR　22

L0ST　23

0B0Y　24

H0M3　25

SHCK　26

TNNL　27

H3LL　28

4RGH　29

B4DD　30

D4DY　31

Maching Hunter（机器猎人）

输入"???HOST???",会增加一个秘技菜单.

Madden NFL 98

1. 奖金队,以下列英文作为名字

ALOHA – NFC 队

COACH – 发狂队

GOLD RUSH – 80'S 队

LOIN CLOTH – Tiburon 队

LEADERS – 时间领导队

LUAU – AFC 队

ORRS HEROES – EA 队

PAC ATTACK – 60'S 队

STEELCURTAIN – 70'S 队

2. 隐藏体育场,以下列英文作为名字

JETSONS – 航行舱

DAWGPOUND － 黑色体育场
SNAKE － 旧 Oakland 体育场
BIG SOMBRERO － 旧 Tampa Bay 体育场
DANDAMAN － 旧 Miami Dolphins 体育场
OLDDC － RFK 体育场
SHARKSFIN － 运动中心
GHOST TOWN － 野外

Marble Drop

在 marcus tiron 中
1. 左边：红色
2. 右边：蓝色
3. 右边：黄色
4. 右边：黄色
5. 右边：黄色
6. 右边：蓝色
7. 左边：蓝色
8. 左边：红色
9. 左边：红色
10. 左边：红色

在 copernicus 中
1. 右边：任何东西
2. 左边：钢
3. 中间：任何东西
4. 右边：钢
5. 左边：任何东西
6. 中间：钢
7. 右边：任何东西
8. 左边：钢
9. 中间：任何东西

在 leone alberti 中
1. 右边：绿色
2. 中间：红色
3. 左边：蓝色
4. 左边：黄色
5. 中间：橙色
6. 右边：紫色
7. 右边：蓝色
8. 右边：红色
9. 左边：绿色
10. 中间：黄色
11. 右边：紫色
12. 左边：橙色

在 thabit ibn quarra 中
1. 左边：钢或橙色
2. 右边：橙色
3. 右边：红色
4. 左边：黄色
5. 左边：蓝色
6. 左边：蓝色
7. 右边：红色
8. 左边：橙色
9. 左边：紫色
10. 右边：蓝色
11. 左边：红色

在 gerbert d' aurillac 中
1. 中间的右边：蓝色
2. 中间的右边：黄色
3. 右边：橙色
4. 左边：红色
5. 中间的右边：红色
6. 中间的右边：钢
7. 左边：橙色
8. 中间的左边：黄色

Master of Orion II(猎户座之王 2)

在游戏中按下"ALT"键不放后，再按：
"einstein"：得到所有的技术。
"monlo"：完成研究。
"iseeall"：把所有的行星和玩者显示出来。
"score"：给你一些："score"。
"moola"：给你 1000 个"BC"。

肉食傀儡

英文名是：《MEAT PUPPET》由 ORIGIN 公司 1997 年出品。

游戏当中输入：
~ingesth － 恢复生命
~ingeste － 恢复能源
~ingestw － 恢复弹药
~ingesta － 同时恢复前三项内容
~ingesti － 无敌
~ingests － 狙击兵……
~dansmartbomb － 干掉屏幕上能见到的所有敌人

Meat Puppet
在游戏中输入以下密码
~boom：爆炸
~dansmartbomb：杀死可见的所有敌人

~ingesta: 加满生命值，能量和弹药

~ingeste: 能量加满

~ingesth: 生命力全满

~ingesti: 无敌

~ingests: 狙击

~ingestw: 弹药加满

以下这些密码是用于传递信息的：~artifact，~azule，~bman，~jackal，~ktyash，~noisiv，~parasite，~sevenjr

Mechwarrior 2：Mercenaries

在任务屏幕输入以下秘技

superfunkicalifragisexy：不会受伤

isseenfireandiseenrain：无限弹药

ooohhhlllaaalllaaa：热轨迹开或关

tikruleslikethecomstarbaby：过关

crazysexycool：无限 jumpjet 能量

itsdabombinmybeautifulballoon：新的 jumpjet

Men In Black(黑超特警队)

按 esc 退回主菜单，输入 DOUGMATIC(大写)，可输入密码(需大写)

AGENTJ － 变成 J

AGENTK － 变成 K

AGENTL － 变成 L

AGENTX － 变成不特定成员

GIVEME － 所有武器

HEALME － 复完

KILLEM － 敌全灭

LOADME － 无限弹药

MOVE ME － 得到记录

PROTECTME － 无敌

梦幻西餐厅

把菜的售价设为 9999999，只要有一个客人来叫就发了。

Might and Magic IV：Clouds of Xeen

在"teleport mirrors"处键入：

I LOST IT：得到魔法剑。

把以下这些密码放入 teleport 处：

SHANGRI－LA：隐藏的村子。

SHOWTIME：爆机。

LORD XEEN：统治 XEEN。

BOGUS：同上。

COUNT DU MONEY：龙穴。

Mission force：CyberStorm(网际风暴)

在 CyberStorm 目录里的 CSTORM.INI 加入以下字句，当你重新"LOAD GAME"。

就会出现一个新的秘技菜单：

Motorhead 秘技：

(1)Supercars 模式：

在"personal"选项键入名字："Supercars"和 team："Grem"。

(2)Mega－springs 模式：

在"personal"选项键入名字："Demon"和 team："Grem"

Motor Racer(摩托雷神)

当系统要求你输入姓名的时候，先输入下列字串，程式会"哗"一声，并要求你再度输入姓名，这时便可输入你的真实姓名了随著你输入字串的不同，所出现的结果也各不相同：CDNALSI：可选用全部跑道 CTEKCOP：用 Pocket bikes 进行游戏 CESREVER：将所有的跑道反转

Mystery Of The Sith

按 T 后，再按回车进入交谈模式

boinga* － 无敌

cartograph － 全地图

diediedie － 全武器

freebird － 飞行模式

gameover － 跳关

gimmestuff － 全物品

gospeedgo* － 缓慢模式

iamagod － 产生 Uber－jedi

quickzap － 穿墙

statuesque* － 冷冻敌人

trainme － 升级

trixie － 力量加满

有*的密码表示必须有 1 或 0 在他们后面，1 为开启秘技，0 为关闭

(type "t" enter code, hit enter)

Code － Effect

iamagod － Uber－jedi

diediedie － All Weapons

gimmestuff － Full Inventory

gameover － Level Jump




statuesque * - Freeze Enemies

trainme - Force Level Up

freebird - Fly Mode

boinga * - God mode

trixie - Full Mana

cartograph - Show Map

gospeedgo * - Slow - mo mode

quickzap - Warp to spec. coord.

* - codes must have a (space) then a 1 or a 0 after them. 1 is on. 0 is off.

Myth: The Fallen Lords

按空格键,用鼠标选 new game 可选关

同时按 ctrl 和 + 键可过关

NBA LIVE 98:篮球 98

神秘队伍:用鼠标点一下"Rosters"(即标题画面的队员名单):

然后在:"Create Custom Team"上点一下。

然后键入以下的名称,这样的话,你就可以得到非常"COOL"的队伍

EA Europals

TNT Blasters

Hitmen Idlers

Hitmen Pixels

QA Testtubes

QA Campers

QA DBuggers

Hitmen AllSorts

Hitmen Coders

Hitmen Earplugs

Need For Speed Special Edition

当你胜了两场联赛时,输入 EAC RALY,就可以进入泥土赛道

Need for Speed 2 Special Edition

1. 在主选单输入 chase,当你超过他们后对手就会发疯

2. 如果你有 3dfx,在主选单输入 mad,游戏中的灰尘变为小虫.

3. 在主选单输入 rain,下雨

4. 在主选单输入 slip,赛道变滑

5. 在主选单输入 slot, 将进入 slot 模式 (必须在 arcade 或 wild 模式中)

6. 在游戏中按以下密码

go18 ~ 51 - 各种汽车

h - 加速

schoolzone - 校园汽车

vip - 中型汽车

NHL Breakaway 98

使队员能力增强

以 Kelly Ryan 作为名字造一个新人,把 weight 设为 150,做前峰,height 设为任意值,运动衫设为第 1 号,退出造人选项再进入一次, 你会发现他的属性已全变为 99,你可以改变他的名字和 weight,但不要改变他的属性.

NHL Open Ice

以下方法可以让你使用 Gordie Howe 建一支新队,用"G[space]H"作为名字,选 3 月 31 日,任何排列作为 head,听到广播员说"Mr. Hockey"就表示秘技成功.

Nightmare(噩梦鬼魅)

在主题画面时的键入回车:

"everywhere":可以去任何地方。

"boulon":无限生命和物品。

"bronko":让你使用一怪物。

"gu":作用?

Normality:

键入"Wendy" + ENTER,激活秘技:

"G":播放 VIDEO。

"F1":到任何地方。

Nuclear Strike

1. 密码,未满时必须用空格把剩下的字母填满

CHAINMAIL: 无限防护

CHEESYPOOF: 无限燃料,弹药,防护

EAGLEEYE: 侦察模式

GUNSRUS: 无限弹药

LIGHTNING: 秘密关

MPG: 减少能量消耗

OLDSCHOOL: 高空观察

PHOENIX: 时间延长

SHARK BAIT: 对地发射导弹

UNLEADED: 无限燃料

WARRIOR：时间延长

2. 选关

junglewar – 1

buccaneer – 2

hammerhead – 2

detonate – 3

aftershock – 4

blitzkrieg – 4

chesspiece – 5

nomansland – 5

bastille – 6

lightninc – 秘密关

Pandemonium 2(小丑奇兵 2)

1. 在游戏中输入以下密码

ACIDDUDE = 幻觉模式

GENETICS = 变异模式

GETACCES = 选关

GONAHURL = 视角改变

HORMONES = 加血

IMMORTAL = 31 条命

JUSTKIDN = 怪物复活

MAKMYDAY = 武器

NEVERDIE = 无敌

OCMCKKEJ = 选关

SKATBORD = 加速

2. 各关密码：

名称 / 密码

1 Ice Prison = EMIAGCAI

2 Zorrscha's Lab = OMACCBAI

3 Hot Pants = FAIAGCBI

4 Stan's The Man = FEKAGCCA

5 Oyster Desoyster = LGBFIICE

6 Puzzle Wood = LMBBIIEE

7 Temple Of Nori = IEBBIIGF

8 Egg! Egg! = KNBBIIAI

9 Huevos Libertad! = LGBJIICI

10 Pipe Hous = LOBJIIEI

11 Hate Tank = IGBJIIGJ

12 Fantabulous = FFCAGCCC

13 Mr. Schneobelen = FHCAGCCK

14 Collide O Scope = FJKEGCDC

15 The Zoul Train = FLKEGCDK

16 Lick The Toad = ADIKBIIB

17 The Bitter End = ADMIBIID

18 Rub The Buddha = MAECCBEJ

Pinball Illusions(幻想弹珠台)

在游戏中输入 earthquake，可以给无限的 tilt，如果输入 vacuum，就可以有更多的东西

Pitfall: The Mayan Adventure(玛雅人的冒险)

EATMOREBRAN：九次接关

FIVEEASYPIECES：通过 1–5 关

HATMAN：在手杖中旋转

IDBUYTHATFORADOLLAR：通过所有关

LETSDOTHETIMEWARP：通过秘密的 ATARI 2600 关

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN：得到九次生命

PUMPYOUUP：武器补充

Pizza Tycoon(比萨大亨)

尽可能借多些钱，存档后再取档，所借的钱都不用还。

gower Boat Racing (致命快艇)

键入以下字串：

SML	使用无线控制
EPS	巡回赛模式
PBR	障碍赛模式
PDL	秘密关卡:矿坑
URN	地下墓穴

Premier Manager 3

在电话上拨以下号码

010870：99% fitness

945475：给你金钱

磐若魔界

升级为加强版后，在游戏中按 F3，在 password 中输入

ken，人剑

lama，天弓

naraka，以后按 L 键就可加生命和能量

taka，阿修罗匕首

Quest for Glory 2

在沙漠的绿洲中拜访苦行僧，从树上得到他的一

些胡须．在 shapier 的魔法房子中可以把胡须反复卖出，就能得到大量金钱．

C&C Red Alert

1. 编辑 redalert. mix 文件，搜索 rules. ini，你可以在其中编辑游戏中的所有变量．在 redalert 的目录中建立一个 rules. ini 的文件，把 redalert. mix 中 rules. ini 的所有最大值 copy 过去，你就可以修改所有东西了．

2. 无敌：

在玩 Redalert 时，有一项模拟连线对战，你可以一个人对多个电脑对手．在主菜单中选择 Multiplayer Game，进入后再选择 Skirmish 就能开始．游戏过程中选中敌人后按" a" 键，屏幕左上方会出现一句" Noname has allied with computer"，其中 Noname 是指你的名字，如果你有设置名字就会改成你的名字，如" QXG has allied with computer"．这时你和敌人已经同盟了，他不可以攻击你．但你可以按住" Ctrl" 不放，再强行攻击他．再按一次" a" 键为解除同盟，屏幕左上方会出现" Noname declares was on computer"．但一次只能和两个敌人同盟(不要太贪心)．

你想怎样就怎样．比如：可以先不同盟，用小偷去偷敌人的钱，再马上和他同盟，就不会受到攻击又可以得到钱．

C&C Red Alert: Counterstrike

隐藏关：在游戏主选单中按住左 shift 键，点击发声器，再到右边的选择菜单．

C&C Red Alert: The Aftermath

编辑 expand2. mix 文件，你可以看到新单位的参数，你可以修改它们．

三国志Ⅵ——天地人

1、为自己的军团势力起一个名字：

用鼠标指在自己的主城上，按鼠标右键点两下，就会出现一个窗口提示您输入势力名称。如：如果现在的官位是“州牧”，那么输入“广”，您就成为了“广州牧”，而您的军团就是“广军”。

2、让士兵们解甲还乡：

用鼠标指在台湾岛上，按鼠标右键点两下，就会出现提示窗口。

3、选择其他君主：

用鼠标指在海南岛上，按鼠标右键点两下，出现提示窗口，可以选择其他君主继续进行游戏。

三国群英传

执行主程式 SANGO. EXE 的後面加参数 －DM 便可以启动密技模式，或者也可以修改游戏安装完成後会出现的三国群英传捷径小图，将其内容一路径目标中的 SANGO. EXE 的後面加参数 －DM，然後进入三国群英传中。

使用方式如下：

在开始选单中选执行，键入 C: \ ODINSOFT \ SANGO \SANGO. EXE 参数，参数内容如下：

－DM　进入游戏後，在内政模式下执行搜索，会将人才一一搜出，直到此地无人为止

－AUTO　电脑代替玩家出战、徵兵，金钱与预备兵只增不减

－BATTLE　直接进入战斗模式，选择退兵後可获得金钱 9150 元

－INFO　在萤幕左上显示记忆体使用状况，进入战斗会显示萤幕，所在的 X，Y 轴座标

－MAPMODE　同上，但只得金钱

－AIOFF　关闭人工智慧，使敌军不能动作

－AUTO

－BATTLE

－SPEED

－FIX　SPEED －FULLSCREEN

使三国武将技大混战，使用後不能离开游戏，所以在使用前请考虑清楚

在大地图模式中：

F1：大地图的日期停止增加（停在当时的月份不动）

F2：直接进入一年的最後一刻，如没有使用 F1 的功能时，便会进入内政

F3：城内增加 10000 金

F4：城内的预备兵补满

F5：所有的武将等级加一级

在作战画面下：

F8：武将技的气会马上集满

F9：作战 TIME = 999

F10：作战 TIME = 0

若是将参数 －DM 改成 －AUTO －BATTLE ? 时会出现自动作战并且不停补兵，不停用武将技的自动战争画面，其中的? 号可填入 0 到 9 代表不同的战场。

自由选择时期：

虽然本游戏一开始时并不能选择时期，且只可以选择一位君主开始游戏，但若是全破过一次後，再次选

择开始新游戏时便可以选择时期（剧本），每个时期亦有不同的君主可以选择。

Seven Kingdoms（七个帝国）

在游戏中输入!!! @@@###，当一个对话框出现并显示"cheat mode enabled"，就可以输入以下秘技：

/ 加 1 千食物
: 提高选中城市的人口
= 掉高忠诚度
B 快速完成正在建的东西
C 得到 1000 金钱
M 全地图
T 得到高级技术
U 无敌
Z 快速建筑

Street Fight Zero（少年街霸）

使用隐藏人物 DAN（丹）：只须在游戏中简单的按 ENTER 或 SPACEBAR。

与 Akuma（豪鬼）对战：难度选择在 5 级以上，中途不能接关，而且必须 起码有 10 次用超必杀解决对手，那么他将以 BOSS 的身份与你决战！

与 DAN 对战：在全胜的条件下，于最后一关开始画面，按住上键或下键，并同时按下全部的拳键和脚键，即可！

三国志英杰传（SGZYJZ）

在没行动状态上，把鼠标移过刘备的图像内不断按左键，当出现问题后答"是"，再把鼠标移到左上角的小珠上按鼠标左键你会有精彩发现水浒传天导一百零八星（SHZDDYBL）

这个游戏一开始只有两个年代选择，用以下方法可以选出第三个年代：辽怀吞宋之心。在主选单上按退出（即按右上角的小交义），游戏
程序会问你是否真的退出，选否定，再选择进入新游戏就行了。

Sid Meier's Gettysburg

步骤：
1）按 SHIFT－ENTER
2）键入一个密码
3）按 ENTER 完成
加强每一个单位：Union：Hooker；
Confederacy：Longstreet
消去讨厌的东东：U：Hancock，
C：Jackson
增加经验：
U：Mcclellan；
C：Beauregard
调整时钟到开始的时间：
U：Buford；
C：Stuart
调整时钟到结束的时间：
U：Sedgewick；
C：Pickett
立即调来救兵：
U：Reynolds；
C：Hill
电脑之间 AI 大战模式：
U：Halleck；
C：Halleck
重整部队：
U：Sheridan；
C：Lee
看见所有部队：
U：Warren；
C：Hotchkiss
看到敌人的作战编排：
U：Custer；
C：HarrisonAbe's Oddysee

SimAnt（模拟蚂蚁）

在游戏中输入以下密码
HOLE－增加大量的洞
JEFF－每个蚂蚁都可以得到一个 colony
JENN－colony 有无限生命
JUST－得到十个女王
QEEN－得到一个特别的女王
SUSI－蚂蚁有无限生命
WILL－战争中不会失去蚂蚁

SimCopter by Maxis#（模拟直升机）

(I)'m CEO of Mcdonnell Douglas：当你在 hanger 上选择直升机时，从 1 按到 9，你就可以得到所有的直升机。

Warp me to Career？：在"career"模式中能让你改变"career"，其中？表示 career 的城市，可选项从 0 到

30 。

Gas does grow on trees :给你无限的汽油,而且不会受到伤害。

Sim Farm

按下"SHIFT"键不放,然后键入:

CORN - 得到 10,000 元。

Sim Tower

1. 得到更多的 lobby,

当你建第一层 lobby 的地板时、按住 ctrl 可以建第二层,如果同时按住 ctrl 和 shift 可以建第三层.

2. 得到大量金钱

开始新游戏,存档(如:0start.tdt),在 dos 下

debug 0start.tdt

-e 100 00 24 ?? 00 85 ff ff 00(??, 1 = 1 星, 6 = 塔)

-w

-q

重新进入游戏后你就拥有大量现金

3. 游戏开始时得到双倍金钱

按开始新游戏屏幕的左下角一个特别的地方

Skaphander:

skaful: 能量全满,全武器。

skanex:跳关。

skaplod: 干掉所有敌人。

Theme Hospital (主题医院)

要输入密码就必须打开传真模式。按下绿色的?键,再用鼠标按下以下数字:

24328 (也可输入"7827"但不知道有什么效果)

就可启动秘技:

SHIFT - C	增加金钱 2000
CTRL - C	完成所有研究
CTRL - M	立即跳到月尾
CTRL - Y	立即跳到年尾

星际争霸(StarCraft)

在游戏中按回车然后键入:

operation CWAL - 加快建设速度。

show me the money - 加 resources10,000 点。

The Gathering - 能源无限。

power overwhelming - God Mode: 你的战斗单位将变得不可战胜和极端强大。

black sheep wall - 显示地图和敌人的行踪。

war aint what it used to be - 使迷雾无效化。

modify the phase variance - Allows the building of all units and structures?

food for thought - 允许建筑物和战斗单位超过生产上限。

something for nothing - 所有技能等级上升 1 级。

medieval man - 完成研究。

noglues - 不允许电脑使用特殊技能。

whats mine is mine - 给你 500 Mineral。

breathe deep - 给你 500 Vespene Gas。

there is no cow - 过版。

game over man - 失败。

staying alive - 无法完成任务。

ophelia - terranX、或 zergX 或 orprotossX: X 是你要跳到的等级。

附注:只能在单人模式中使用特技:

Terran:

Stim Packs = 损 10 Damage 的兴奋剂 (可以增加攻击力和机动力)

LockDown = 锁定机械系敌人

ShockWave = 震动波(损敌我的 energy,和神族的电浆护盾)

Spider Mines = 蜘蛛诡雷

Scanner Sweep = 范围扫瞄器(暴露隐形单位)

Def. Matrix = 方阵护盾

Irradiate 放射线(对虫族的所有部队及神族的地面部队有效)固定目标范围

YaMaTo Gun = 大和巨炮

Cloaking field = 隐形(Air)

P. Cloaking = 隐形(Earth)

Protoss:

Psionic Storm = 迷幻风暴

Hallucination = 幻象 0002(产生与指定目标相同的两个幻象)

Recall = 回唤部队

Stasis Field = 凝滞场(冻结战场 ~ ~ ~)忽略有效兵力

Zerg: Infestation = 群袭

SpawnBroodling = 体外伏寄 (专对地面部队的必杀寄生虫)还会残留两只小虫

Dark Swarm = 黯の群集(掩护)

Plague = 疫病 (严重损伤) 但不会死 Consume =

把自军部队吸引 energy + 50 Ensnare = 陷诱（异光黏液）暴露隐形单位

Parasite = 寄生侦察虫

还有一些在连线作战中使用的大家可以试一试：

No glues – as yet unknownGet in shape – upgrade all unit's shields and weapons

Get out of my way – invulnerabilityUcla – displays "Go bruins!"

On screen – all map becomes visible

Spam – displays some sort of offence on screen

Spam – disconnects you from Battle. net while play ing there

Dig up – shows up burrowed zergsGimme fuel, gimme fire – gives ore and gas

I got gas – gives you 10,000 gallons of Vespene gas

Ale – upgrades your marines to mk9

Coffee – berserks all Terrans on map (upgrades 'em all to mk9

Long live the queen – upgrades all Zerg units on map to mk9

It's a bird! a plane! it's dead! – destoys all flying units on map

I smell a rat – turns off all cheats

Nucular winter – sends nuke to random area on mapArmegeddon – destroys all units

Pickpocket – steals half of enemys' resourses and gives them to to you

Fart – enemy loses all gasDig dug – show burried zerg

ContactLends – see cloaked units

Tommyknockers – call some space crittersStar Trek: Borg

borg 回到上一场景

hugh 自动选择最好的东西

obey 跳到下一场景

Star Wars: Shadows Of The Empire

玩任何关：用"R Testers ROCK"作为你的名字

看到 credits：用"_Credits_"作为你的名字(其中_为空格)

Streets of SimCity

按 CTRL + ALT + X 打开作弊对话框，以下秘技只能在"player's choice part of the game"

中使用，在"Screnario"和"network"中是不行的。

cruise control – 自动控制

earth – 地心重力和地球相同

im back – 修复

jupiter – 地心重力为地球四分之一相同

lock and load – 加满弹药

mr fabulous – 无敌

moon – 地心重力和月球相同

mars – 地心重力和火星相同

Sub Culture

在游戏中输入以下密码

bedlk 无敌

billy 加速

colours 到第 5 关

cotton 到第 2 关

delicates 到第 3 关

didit 过关

dryer 到第 1 关

halfload 到第 6 关

haveall 可执行所有任务

havesome 可执行部分任务

imnotluc 无敌

kamikaze 自杀

mutant 防辐射

refill 护甲加强

rinse 到第 0 关

tick 测量器

tonka 装甲加强

tumble 到第 4 关

wonga 加钱

scotty 传送到某地(输入后，游戏会暂停，再按地名即可移动到那里)

地名如下

Touka

Boot

Flats

Beluga

Knob

Anchor

Velcova

Arch

Outlet2

Tryton

Pipe

Outlet3
Aquatraz
Volcano
Pipe2
Refinery
Cave
Bucket
Ribs
Tunnel
Outlet
Wood
Can
Limpet
Abyss
Cleft

Test Drive 4

注意：使用了以下密码后要把进度存在第十个存档中，如果在多人模式下使用，

每个人都会受到影响在游戏中输入

aardvark = 不会碰撞
bandw = 黑白模式
birdview = 鸟视角观察
bobcred = 显示制作人员
colour 改变分辨率
creditz = 显示分数
gonzon = 加速模式
gonzoff = 关闭加速模式
itslate = 作用未明(如果知道，请告诉0start)
levellla = 可以使用所有赛道
miktrout = 大车
mpalmer = 小车
nitroxxx = 按喇叭加速
noaicars = 不允许电脑参赛
spazzy = 奇幻模式
sraclla = 使用所有汽车
stickier = 汽车不会飞起来

Test Drive：Off Road

在游戏开始时用以下密码作为你的名字，你将会得到

CHEAT 1：得到四部新的车
CHEAT 2：得到六条新跑道
CHEAT 3：玩 VIDEO 模式
CHEAT 4：换成一种新模式

TOMB RAIDER II

自杀：向前走一步，向后走一步，360 度转身三次，向前跳

跳关密码：先按一下“/”键（或拿着火把）接着向前跨一步，然后向后退一步，原地 360 度转身“三次”，接着向前一跳。

所有的武器：

与跳关密码相似，但是要把最后的：“向前一跳”改为：“往后一跳”。

Ton Town（阿猫阿狗）

1. 在战斗中把敌人打到只剩一个时按 R 逃跑，当我方剩下一人时再把那个敌人杀掉，所有人都能够得到更多经验值。

2. 游戏中音乐路偏右有一间电影院，在那里按屏幕会进入 domo 工作室，跟他们讲话会学到一些好武功。

横扫千军（TOTAL ANNIHILATION）

1. 多人模式适用：

按 enter 键叫出讯息框，输入：

+ATM =装甲及能源增至 1000
+RADER =雷达范围至 100%
+DOUBLESHOT =武器火力增至 200%
+HALFSHOT =武器火力降至 50%
+CONTOUR# =三度空间地图（# = 1 - 5）
+DITHER =改变灰色视线
+NOWISEE =显示地图
+CLOCK =显示时钟
+IWIN =任务胜利
+ILOSE =任务失败
+SING =单位会唱歌
+VIEW # =观看对手状况（# = 对手）
+CONTROL # =控制对手行动（# = 对手）

2. 单人模式

在任何一个单人模式的关中，在单人模式屏幕里输入

drdeath - 选关（输入正确就会有一个骨头出现在 Option 和 Go Back 按钮中间）

draunitll - 得到所有的单位

3. 使用正常方法先建一些普通建筑和高级建筑，选择高级建筑，按住回车，当有信息出现时马上选 com-

mander，再按一次回车，这时你就可以建一些更高级的建筑了，而同样的方法也可以用来建造船厂．

Touring Car Championship

cmcatdog：下雨的猫和狗
cmchun：kart 车模式
cmcopter：飞机视角
cmdisco：disco 模式(仅用于 3dfx)
cmfollow TV：电影模式
cmgarage：新车
cmhandy：大手模式
cmlograv：低重力模式
cmmayhem：让其它车发疯
cmmicro：俯视
cmnohits：穿越汽车，使你不会撞车
cmrainup：下雨
cmstars：背景为夜晚
cmtoon：卡通模式
flexmobile：动后轮驱，使汽车能更好地贴地而行
tank：按喇叭向敌人攻击
xboostme：虚拟模式

Turok(恐龙猎人)

KSTRD：飞行模式
CRLSFNDNGS：颜色改变
DDDNSTBR：无敌
DNLDDCK：模式改变
DRRNSTBBNGTN：跳到第二关
FHGTBC：显示敌人的所在地
GNNTRTMNT：全地图
GRGMLCHCK：跳关
JFFSPNGDNBRG：无敌
JHNNCK：音乐模式
JHNTHMS：跳关
JMDNN：跳到第七关
JSNCRPNTR：敌人数目减少
LNJHNSN：无限弹药
MKJNK：跳到第三关
MRGRTTRR：第八关
MTTSTBBNGTNB：跳到第一关
NDNLP：模式改变
NGLCKCK：所有钥匙
NNTND：跳到第五关
PTNDNCN：跳到第四关
RBCHN：向上模式
RNTRC：跳关
SHNTRRNT：跳到最高层
STPHNBRML：跳关
THMSCLS：所有武器
THTRTMBB：显示金钱数目
TRMNN：跳到第六关

Turok Dinosaur Hunter

在作弊菜单中输入
BGGNTSS ＝ 灯光效果
BGRSD ＝ 到第 6 关
BLLTSRRFRND ＝ 无限弹药
CMGTSMMGGTS ＝ 所有武器
CRCDND ＝ 第 3 关 BOSS
CTNTSCND ＝ 第 5 关 BOSS
DGHTTSRS ＝ 全钥匙
DLKTDR ＝ wireframe 模式
FDTHMGS ＝ 加分
FRTHSTHTTRLSCK ＝ 无限生命
GSRCGKFS ＝ 不使用 3D 加速
GTMNDSBF ＝ 到第 3 关
HFLLTHSH ＝ 缩小敌人
HITSDNM ＝ 打开图库
HSTSMN ＝ 第 8 关 BOSS
JFFSPNGDNBRG ＝ 生命无限
KNTSFSKS ＝ 飞行
LFRRSPR ＝ 到第 8 关
LLSNMRTN ＝ 无敌
LRNMSNHR ＝ 制作人员名单
MBRNKLSN ＝ 怪物模式
MGRLSGTM ＝ 全武器
NBCD ＝ 到第 7 关
NCPGHM ＝ 到第 4 关
PRMSHN ＝ 大头模式
PTLFGNDS ＝ 到第 1 关
QTMBGS ＝ 到第 2 关
RBNSMITH ＝ 大头模式，无敌，所有武器，无限弹药
RSTPDFRPL ＝ 到第 5 关
SNFFRR ＝ disco 模式
THBST ＝ 位置改变
THSFNDNT ＝ 第 8 关小 BOSS
THSSLKSCL ＝ 无敌

TKMDKK = 显示所有敌人

TRNTNNQ = 全地图

Twinsen's Oddysee(双子星传奇 2)

按 ESC 后在菜单上输入

BOX - 三叶草盒子

CLOVER - 三叶草

FULL - 生命,魔力和三叶草加满

GOLD - 50 硬币

LIFE - 生命加满

MAGIC - 魔力加满

PINGOUIN - 特殊物品

SPEED - 显示帧数

Ultimate Soccer Manager

游戏开始时用"MAKE BELIEVE"作为你的名字,在游戏中按"+",你将会得到金钱

Ultima Underworld(最后的黑社会)

按住 F10 后再按以下键

G: 无限力量

I: 能量增加

Z: 时间停止

Uprising(起义)

1. 在通信窗口中键入"M",再输入以下密码:

$@!: 得到 1 千万(只能用 3 次)

afterlife: 半死

chump(连续输入两次): 伤害减轻且速度增加

dangerous: 武器工厂

samnmax: 可看到 sam 和 max

tuff ass: 得到强力武器

2. 输入 chump 后可输入以下密码

dangerous chump: 无限武器,无敌

dangerous super chump: 无限武器,加速,无敌

super chump: 加速,无敌

tuff ass chump: 强力武器,无敌

3. 输入 dangerous super chump 后可输入以下密码

tuff ass dangerous super chump: 无限武器,强力武器,加速,无敌

4. 在战役模式选择画面上

dread: 过当前关

nofog: 显示全地图, 连续输入两次可以进入所有关

Virtual Springfield

瞬间移动: 按住 Shift, V, S, 再双击任意区域,你马上就可以移动到那里

Virtua Squad 2

1. 修改 vcop2.ini, 在 [gamesetting] 最后加上 extra = 2, 在游戏中按 F6 进行设置,多了两个新选项

special

single click reload - 单击装子弹

random mode - 敌人随机出现

mirror mode - 影像模式

big head mode - 大头模式

cheat

auto reload - 自动装子弹

gun select - 按 F3 暂停时可用右键选特殊枪

special gun select - 得到一把无限子弹的枪

2. 在选关时, 对着第一关的箭头不断按左键, 当时间过后就马上可和最终 boss 决斗

Vitural COP 2(VR 终级战警 II)

开启所有功能:

修改游戏安装目录下的 [vcop2.ini] 里的 [GameSetting]

在里面加入一行 extra = 2,并存档後

只要在游戏按下 f6,就可看到所有功能

WAR INC

按下 ALT, 然后键入"WAR", 接着就可以松开手, 然后键入:

togglefog - 去雾

rearm - 重新部署活动中单位

viewmap - 显示地图

lockandload - 重新部署军队,包括敌人。

moremoney - 给你一百万元和 1,000 RUs

combo - togglefog, viewmap, quickbuild, 的总结

quickbuild - 快速修建

autowin - 干掉所有敌人

toggleai - AI 关/闭

veteran - 活动中的单位进行升级

godmode - 无敌

loadunits - 激活所有单位和建筑

dolemite - 最大

killactiveunit - 干掉活动中的单位

forceresync - 作用?

enemypowerup - 给敌人一个 HQ 命令

showdanger - 显示危险系数

dogeatdog - 双倍电力输出

paulhaney - ?

wincampaign - 取得胜利。

Warlock（魔法军团）

一、改变人物属性:

在选择移动时，键入「go2doctor」，如果发出一声猫叫，就表示启动了作弊模式，跟著指向欲改变属性的我方人物，然後按著键盘上方数字键一两秒（相关效能如下），接著再移开滑鼠、指回人物、属性便会更改了！注意:改得太过份可是会当机的！

1. +HP
2. -HP
3. +MP
4. -MP
5. +LEVEL
6. -LEVEL

二、快速过关

在选择移动时，键入「go2skiplevel」，如果发出一声猫叫，就表示启动了作弊模式，跟著确定「移动」，就可以快速过关了。

三、快速杀死敌人

在战斗开始的时候，同时按下 F9+F10，就可杀死所有的敌人，过不了多久，就可以破关啦！

War Wind 2: Human Onslaught

按回车后，输入

! i am the bishop of battle - 过小关

! golden boy - 5000 能量和 1000 化学物

! on a mission from gawd - 加速

! the great pumpkin - 过大关

! the soun also rises - 全地图

Waterworld:

在 DOS 状态下键入:

1> water -tooledup

-twinky

-freestuff

你就可以使用以上的三样东东了。

2> 在游戏中键入 W 你就可以跳关了。

Wing Commander: Prophecy（银河飞将 5: 世纪的预言）

1. 使用 16 进制编辑器，打开 prophecy.exe，然后修改以下地址

422b7 把 16 进制数字 48 改为 90

65777 把 16 进制数字 49 改为 90

659c9 把 16 进制数字 48 改为 90

这会使你得到无限的加农炮弹药等东西

2. dynomite - 作弊模式开启，以后可按

ctrl+c - 碰撞取消

ctrl+i - 无敌切换

ctrl+F12 - 消灭被锁定的目标

3. goodtarget - 改变瞄准方式

moretunes - 无线电模式

4. 在模拟中选择任务和战机时输入"alswantsmoreships"，屏幕会显示"Enjoy!..."，以后按 Z 键可以选择两组战机.

World Cup '98

Hot Potato - 不知作用

Take a Dive - 检查所有队员

Big Heads - 大头模式

Skeleton Players - 队员变得又高又瘦

Crazy Ball - ?

Silly Moves - 电脑对手变哑

Flaming Ball - 十分有趣的入球

Alien Model - 异形?

XCar: Exprimental Racing

在游戏过程中:

CTRL+SHIFT+F8 :改变画面颜色。

CTRL+SHIFT+F9 :修复伤害。

CTRL+SHIFT+F10:消除黑雾。

在赛道选择画面时:

当选择了一条赛道时，按下"S"或"R"选择下雨或阳光灿烂的天气。

按下"M"后选择单一赛道后就能使用导弹。

Xenophage

在免费版或完全版中:

BLOOD 血腥攻击。

STAIN 血流满地。

HELIUM 地心吸力降低。

GLASSJAW 作用不明?

INVISTBLE 战斗者隐型。

SHADOWS 战斗者隐型,但留下影子。

BISHOP 发出声音:You suck!

THOUGHTJINX 挂掉。

在完全版中:

ORCHID 令 Selena 生长。

CHAMPS 使用 BOSS 属性。

XACMAN 进入小游戏

薛家将

Alt + F3 – 金钱加一万(武器店和练兵场中用)

Alt + F5 – 主将法力中满

Alt + F6 – 加十点经验值

Alt + F7 – 主将加满生命值

Ctrl + F8 – 敌全灭(战场中用)

XS

PENSION (或 MEDICAL) – 进入游戏的两个秘密关

野兽与乡巴佬(英文版)

在游戏中先键入"kneelbeforeme"即可开启秘技模式,接着输入:

G	得到大量黄金
Ctrl and F6	得到全地图
0103	未知

炽天之翼(ZTZY)

跳关:在游戏中按 F10,输入:MOORE(全部大写)后回车

升级:在游戏中按 F10,输入:ADDEXP 后回车

{
  "filename": "MTE2ODEzMTQuemlw",
  "filename_decoded": "11681314.zip",
  "filesize": 30837263,
  "md5": "789938f44bab7d0b12526daceeab0daa",
  "header_md5": "3511d0bbe58ba862836faf051b77974b",
  "sha1": "2a0d31361f2854354e93945482bccb16438ae4d9",
  "sha256": "6c9d6ff1c77703eccc36762c66eefed33a785676b98cb49e8a6c34a23378fed0",
  "crc32": 2079378143,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 31129355,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 170,
  "pdg_main_pages_max": 170,
  "total_pages": 175,
  "total_pixels": 254905177,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}